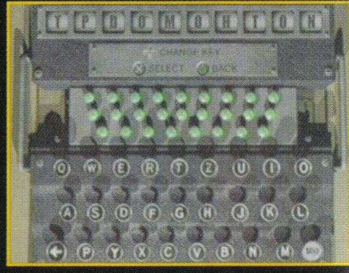

¡¡¡UN NUMERO DE LA HOSTIA!!!
TOMB RAIDER: THE ANGEL OF DARKNESS
GALERIANS ASH / GUILTY GEAR X2
club play
CLUB PLAYSTATION
Harry Potter AND THE CHAMBER OF SECRETS
¡¡ENTRA A LA CAMARA SECRETA CON NUESTRA GUIA!!
TONY HAWK'S PROSKATER 4
SEGUIMOS CON LOS GAPS, GRINDS, TRICKS Y LA P#@%*-!
MEDAL OF HONOR FRONTLINE
¡¡NUEVOS MODOS DE JUEGO!!
grand theft auto
Vice city
ESTRATEGIA PARA DEFENDERTE EN EL MUNDO DEL HAMPA 1º PARTE
DIGIMON RUMBLE ARENA
¡MAS DIGIMONS OCULTOS PARA SACAR!
THE ITALIAN JOB / STATE OF EMERGENCY
C-12 FINAL RESSISTANCE / GRAND THEFT AUTO 3
NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED
TWISTED METAL: SMALL BRAWL
CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT
¡¡y bocha de trucos más!!
TENCHU: WRATH OF THE HEAVEN
EVIL DEATH: FISTFUL OF BOOMSTICK
Año 1 #5
MAYDAY COMICS
P.V.P en: Argentina $ 4,50.- / México $ 20.- / Chile $ 1.200.-



Un juegazo, mire usté...





La saga de los Medal of Honor debe ser hoy en día una de las más exitosas de todos los tiempos. Una serie de títulos que desbordan calidad y excelencia se los mire por donde se los mire. Y este Frontline, por supuesto, sigue en la misma línea que sus hermanos mayores. Si con toda la aventura y la adrenalina que este juego te ofrece no te alcanza, entonces probate estos truquitos, fiera...

Torpedos Mohton: Ingresá la palabra clave ***TPDOMOHTON*** *en la Máquina Enigma. Si lo hiciste correctamente, vas a ver unas luces verdes. Seleccioná la opción Bonus que está abajo para activar o desactivar este truco. Tus balas ahora serán torpedos.*

Modo Silver Bullet: Ingresá la palabra clave ***WHATYOUGET*** *en la Máquina Enigma. Si lo hiciste correctamente, vas a ver unas luces verdes. Seleccioná la opción Bonus que está abajo para activar o desactivar este truco. Este modo sirve para que los enemigos mueran al primer impacto de bala.*



Modo Rubber Grenade: Ingresá la palabra clave ***BOING*** *en la Máquina Enigma. Si lo hiciste correctamente, vas a ver unas luces verdes. Seleccioná la opción Bonus que está abajo para activar o desactivar este truco.*

Modo Snipe-O-Rama: Ingresá la palabra clave ***LONGSHOT*** *en la Máquina Enigma. Si lo hiciste correctamente, vas a ver unas luces verdes. Seleccioná la opción Bonus que está abajo para activar o desactivar este truco. Con esto, vas a hacer que todas las armas tengan un zoom como el del Sniper Rifle.*



Modo Bullet Shield: Ingresá la palabra clave ***BULLETZAP*** *en la Máquina Enigma. Si lo hiciste correctamente, vas a ver unas luces verdes. Seleccioná la opción Bonus que está abajo para activar o desactivar este truco. Ahora, no vas a ser dañado por ningún tipo de bala (una especie de God Mode, bah).*

Grand Theft Auto Vice City

PRIMERA PARTE



EL TURISTA QUILOMBERO

Sol, playa, casinos, hoteles, chicas en bikini. El marco ideal para unas relajantes vacaciones... ¡y para convertirte en el Peligro Público Nro. 1!

Por Adrián Carrión

El Grand Theft Auto 3 es ya hoy uno de los juegos más exitosos y populares de los tiempos. Sí, no estamos exagerando: Liberty City y su elemento criminal se han convertido en un verdadero favorito para el público internacional. Y su sucesor, el GTA: Vice City, ya recorre el mismo y dulce camino del éxito. En esta primera parte de las estrategias exclusivas, vas a poder familiarizarte con los controles y dar tus primeros pasos para formar parte del hampa de la ciudad del vicio...

CONTROLES

- Menú de pausa.
- Cambiar cámara.
- Moverse / Manejar
- Vista 1° persona / Mover parte de arriba del tanque
- Apuntar automat. / Freno de mano.
- Seleccionar arma (hacia la derecha) / Mirar hacia la derecha
- Entrar y salir del vehículo.
- Atacar / Usar armas.
- Saltar / Frenar.
- Correr / Acelerar.
- Ajustar cámara / Cambiar sintonía de radio.
- Cambiar arma (hacia la izquierda) / Mirar hacia la izquierda.

L3: Agacharse / Bocina-sirena.
R3: Mirar atrás tuyo / Activar sub-misión.
L2+R2: Mirar hacia atrás.

MAPA ZONA ESTE

Nota: El nuevo sistema que implementamos en esta estrategia es el de la ubicación por calles, mucho más fácil y cómodo que los anteriores. El mapa que vas a ver en este número muestra solamente las calles, mientras que el de los ítems y lugares importantes lo tendrás en el próximo número. Esperando sugerencias, empecemos (bang-bang, estás liquidado).

Aclaraciones Generales

Correr: Para correr más tiempo sin cansarte, es mejor que presiones el botón ✖ varias veces seguidas en lugar de dejarlo apretado mucho tiempo.

Esquivar autos: Si te están por chocar, presioná ■ para saltar hacia algún costado (foto a).





Lucha: Cuando tenés armas de fuego, hacer tu trabajo es fácil. Apuntás con **R1**, cambiás de objetivo con **L2** o **R2** y disparás con ●. Tratá de no quedarte mucho tiempo quieto mientras disparás porque te volvés un blanco fácil para los policías o pandilleros (foto b). Cuando la lucha es cuerpo a cuerpo, no podés trabar la mira manualmente: apenas le das el primer golpe a tu oponente, siempre va a quedar mirando hacia él.





Usando la moto o el ciclomotor: Es igual que usar un auto excepto que, al chocar, salís despedido por los aires. También tenés dos cosas extra que te dan algunas monedas: el Stoppie (foto c) y el Wheelie (foto d). Para hacer el Stoppie, tenés que ir a toda velocidad y frenar presionando ↑ (el peso hacia adelante hace que la moto también se incline en esa dirección; no te excedas porque te podés caer). El viejo y conocido Wheelie se hace al revés que el movimiento anterior, pero al arrancar.





Saltar del auto: Una de las novedades más grosas que tiene GTA: VC es que te podés tirar del auto o de una moto en marcha. Este movimiento es muy útil para cuando el auto se está incendiando (y evitar así explotar con él), o cuando estás por caer al agua. Lo lográs presionando ▲ con el auto en velocidades que vayan de media a alta (foto e, f).

Muerto o encerrado: Cada vez que mueras o te arresten vas a parar al hospital o a la comisaría más cercana. En el caso del hospital, los médicos te van a curar pero te van a sacar algo de dinero "para gastos médicos". En la comisaría tenés que pagar la fianza para salir.

Ropas: Cambiarse de ropa es muy útil ya que hace que pierdas una o dos estrellas de buscado. Las podés encontrar (por ejemplo) en lo de Rafael y en tu hotel o en tu lugar seguro. Si te ponés la ropa que está en el hotel, se te va a habilitar la de Rafael y viceversa.

Armas: Sólo podés agarra un arma de cada tipo. Si querés reemplazarla, ponete arriba de ella y presioná **L1** para agarrar la que estaba afuera y tirar la que tenías antes.

ZONA ESTE

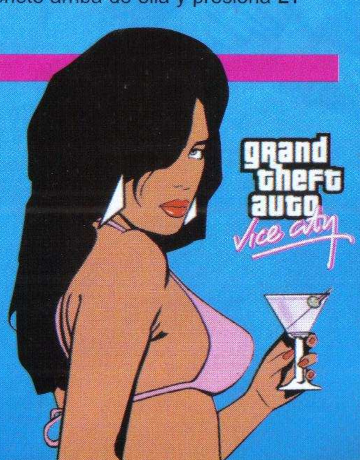
¿Qué catzo hago acá?

Efectivo: -

Subí al Admiral que tenés al lado y andá al Ocean View Hotel que queda entre Av. Mutha Fucka y el Pje. El Maestro (foto 1). Frená en la marca rosa, bajá del auto y entrá al hotel. Adentro, salvá en el cas-





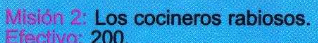




sette luminoso (foto 2) y subí por la escalera de la izquierda.

Un viejo amigo
Efectivo: -
Tuviste que decirle la verdad a Sonny Forelli (¿te acordás?) y ahora empieza el juego. Andá a visitar a Lawyer que está entre la Av. Kikín Z. y Kenny Is Dead.

KEN ROSEMBERG



Misión 1: Conociendo a los peces gordos.
Efectivo: 100.
Primero, andá a la calle Bulls Sucks y Av. Korn Fieldy para que, en Rafael, te den ropa nueva. Cuando salgas vas a ver una hermosa moto (foto 3): si querés, agarrala. De todas formas vas a tener que ir a la fiesta que te dijo Ken en el muelle 2 (sobre la avenida Mutha Fucka). Después de que Mercedes te muestre a todos los Heavy Weight de Vice City, llevala a Pole Position (Primus y La Revolcada).

Misión 2: Los cocineros rabiosos.
Efectivo: 200.
Andá al Malibú Club (Av. RHCP Flea, antes de llegar a la calle Aloha) (foto 4). Después de verlo a Kent Paul tenés que ir al Ocean Drive para ir a ver al cocinero. Ahora tenés que ir al callejón que está entre las calles El Limado y El Dormilón para encontrarte con el cocinero. Dale la paliza de su vida y agarrá lo que deje caer.
Si no querés luchar, no lo hagas; corré detrás del hombre misterioso hasta llegar a su auto blanco, llevalo al Ammu-Nation de la zona Sur (sobre la calle F. Fantasy) y mirá las armas (todavía no te alcanza para comprar una respetable). Ahora, andá al Ocean View Hotel para finalizar la misión.

Misión 3: A los martillazos limpios.
Efectivo: 400.
Apenas salgas, van a atropellar a un transeúnte y éste va a dejar un martillo. El auto del Juror está en el descanso del edificio que está entre la Av. RHCP Flea y la Av. Marcelo C. en Vice Point. Lo único que tenés que hacer es martillarlo por todos lados hasta que se dispare la escena animada (foto 5). Después de esto, andá a Aloha y Calle ¡Andale! para reventar al Juror que está hablando: automáticamente, se va a meter en el auto y va a chocar. Lo único que tenés que hacer es darle maza con el martillo al auto solamente hasta que se escape. Si no tenés ganas de romper el auto, sólo rompé una de la puertas delanteras y metete al auto para que se vaya y pases la misión. No matés a ninguno de los Juror.


5


6

Misión 4: Quilombo.
Efectivo: 1000.
Andá a buscar algo de ropa a lo de Rafael (qué payasada...) y andá a Spand Express (sobre Papa Roach) y pegale a cuatro empleados para que se arme quilombo (foto 6). Cuando se pudra todo, se van a abrir las rejas. Tenés que reventar los tres camiones que están ahí disparándoles a los barriles rojos para que exploten. Si no tenés un arma, matá al que te está disparando para finalizar con el problema. Si los barriles no te alcanzaron para destruir a todos los camiones, subite al que no pudiste reventar y chocalo hasta que explote.

AVERY CARRINGTON



-Four Iron
-Demolition Man
-Two Bit Hit

Misión 1: A los palazos limpios.
Efectivo: 500.

Grand Theft Auto Vice City

Andá a buscar ropa funny a lo de JockSport (sobre la calle C.P. Este). Ahora, andá al Club De Golf que está sobre la Avenida Marcelo C. Una vez adentro, seguí hacia el norte siguiendo la marca amarilla en tu mapa (foto 7) (andá con un Caddy así, automáticamente, agarrás un palo de golf). Subí las escaleras y perseguí al sujeto que tiene la flecha en la cabeza. Por los matones ni te preocupes porque, por más que les des maza, van a venir otros más; así que será mejor que te concentres en el chaboncito de la flecha. Si no lograste darle cachengue de una, el tipo se va a escapar con un Caddy. Vos agarrá cualquiera de los Caddies estacionados y chocalo (al Caddy con la flecha que se escapa) hasta que caiga al agua. Si no podés hacer esto, cerrale el camino, bajalo de su coche y ahora, por más que corra, le vas a poder dar pa' que tenga y pa' que guarde.


7

Misión 2: ¡¡KATAPLUM!!
Efectivo: 1000.
A la vuelta de donde estás, tenés que subir a la camioneta TOPFUN con explosivos (foto 8).
Los controles del helicóptero son estos:
✕ o Stick derecho hacia abajo: Aumentar el giro de la hélice (o sea, subir la altura del helicóptero).
■ o Stick derecho hacia arriba: Disminuir el giro de la hélice (o sea, bajar la altura del helicóptero).
●: Soltar bomba.
L2: Girar el helicóptero hacia la izquierda.
R2: Girar el helicóptero hacia la derecha.
L2 + R2: Mirás hacia atrás.
↑: Avanzar (no influye en la altura).
↓: Retroceder (no influye en la altura).
←: Avanzar de costado hacia la izquierda.
→: Avanzar de costado hacia la derecha.


9

No es fácil manejarlo y toma algún tiempito acostumbrarse (si jugaste al RC Stunt Copter, es una papa). Con 9:40 min. te alcanza y te sobra. Tenés que colocar la bomba en los cuatro barriles esparcidos por los pisos de todo el edificio que tenés enfrente. Vas a ver que cerca tuyo están las cuatro bombas alineadas. Para agarrar una (sólo una por vez), tenés que tocarla con la parte de abajo del helicóptero. Avanzá y pasá por la parte de abajo del edificio en construcción: ahí vas a ver el primer barril (foto 9). Depositá la bomba encima y volvé por otra bomba en donde empezaste (no es necesario que la pongas justo encima del barril: con que la sueltes dentro del círculo rosado es más que suficiente). El resto de las bombas están en los pisos siguientes (subí por la escalera). A los enemigos podés cortarlos con tu hélice (guarda con los que te disparan).



MISIONES POR CELULAR.
De vez en cuando vas a recibir llamados telefónicos con la intención de que asesines a alguien y estas son las misiones que te van a ir apareciendo a medida que vayas pasando esta estrategia.



Llamada misteriosa: Andá al teléfono que está entre Medal of Honor y la Av. Korn Fieldy.


10

Misión 1: Eliminando al pizzero.
Efectivo: 500.
Facilísimo. Buscalo con el punto amarillo en el mapa del juego y atropellalo (casi siempre está en la zona sur) (foto 10).

Bueh, yastá... Sí, así es: hemos terminado por este número. Poquitas páginas, es cierto, pero el GTA Vice City da para mucho. Si no conseguís explorarlo vos solito, aguantá hasta el próximo número, en el que vas a tener la segunda parte de esta estrategia exclusiva. Hasta entonces.





Rutas ocultas

Truco enviado por Christian Amaya (19 años - Capital Federal).

Este truco que nos envió nuestro buen amigo Christian ha mostrado ser de mucha utilidad. En un juego como el Time Crisis, donde la ruta elegida puede resultar determinante para el desarrollo de la historia, es necesario saber muy bien en dónde se encuentran los atajos que te permitirán llegar al lugar que quieras en menos tiempo. A saber...

Rutas ocultas: Estas pistas te van a servir para seguir ciertas rutas alternativas durante el juego en el modo Special.

1. Desde el vestíbulo: Se puede ir al salón de baile o al centro comercial. Si terminás el nivel con 25 segundos de sobra, vas al salón de baile. De lo contrario, terminás en el centro comercial.

2. Desde el centro comercial: Desde acá se puede ir a la fábrica de armas o al estacionamiento. Para ir al primero de dichos lugares, después de pasar por el conducto de la basura, tenés que disparar al cristal de la torre que controla las grúas. Esta va a caer al suelo abriendo un agujero que te lleva a la fábrica de armas. Si no hacés nada de esto, vas a terminar en el estacionamiento.

3. Desde el salón de baile: Desde este lugar, podés ir a la pileta o a la fábrica de armas. Si matás al robot del final del nivel y aún te quedan 10 segundos de tiempo, vas a pasar a la fábrica de armas. Si no es así, vas a ir a la pileta.

4. Desde la fábrica de armas: Desde acá podés ir a la sala o al estacionamiento. Al final del nivel hay tres grandes cilindros: si los destruís vas a ir al estacionamiento; si no los destruís, a la sala.

5. Desde la piscina: Desde acá podés abrirte paso hacia el helipuerto o la sala. Al final de esta escena, luego de subir por la escalera de mano y de esquivar los proyectiles de ametralladora, cuatro tipos vestidos de color naranja van a intentar escapar por un corredor que hay a la izquierda. Si conseguís matar a la mayoría de ellos (o sea, tres) vas a ir al helipuerto. Si no, a la sala.





Trucos mafiosos

Si gozaste realizando misiones truculentas. Si disfrutaste convirtiéndote en un miembro más de la mafia. Si los ojitos te brillan cada vez que recibís una misión de parte de tus jefes... estos truquitos son para vos.



Todas las misiones del modo Checkpoint: En el menú principal, presioná ●, ■, ▲, ■, ▲, ■, ▲, ■, ●. Si lo hiciste correctamente, vas a oir un aplauso confirmándolo.



Todas las misiones del modo Destructor: En el menú principal, presioná ▲, ■, ■, ▲, ■, ■, ▲, ●, ●, ●. Si lo hiciste correctamente, vas a oir un aplauso confirmándolo.



Todas las misiones del modo Free Ride: En el menú principal, presioná ■, ▲, ■, ●, ●, ●, ▲, ●. Si lo hiciste correctamente, vas a oir un aplauso confirmándolo.



Passwords

Sumándose a los que publicamos en el número pasado, acá llegan tres nuevos truquines para sacar a tres poderosos digimons...

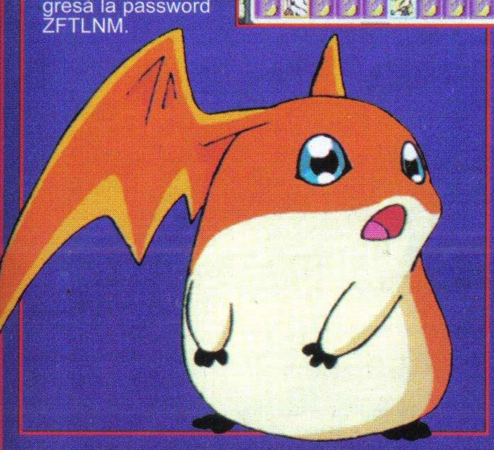


Omnimon: Ingresá la password SERIUS. También podés conseguirlo terminando el juego con Gabumon y Agumon en el modo Single Player. En la versión japonesa, ingresá la password NAGOMI.

Sakuyamon: Ingresá la password KENSAN. También podés conseguirlo terminando el juego con Renamon. En la versión japonesa, ingresá la password SKYAKA.

WarGreymon: Ingresá la password QRIOUS. En la versión japonesa, ingresá la password ZFTLNM.



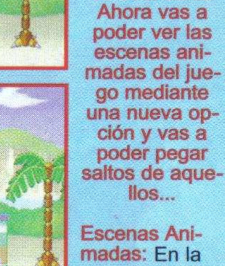




De saltitos y animaciones

Trucos enviados por Raúl Ricardo Acevedo (13 años - Pcia. de Bs. As.)



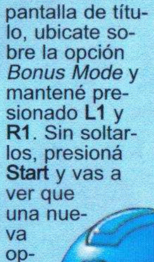




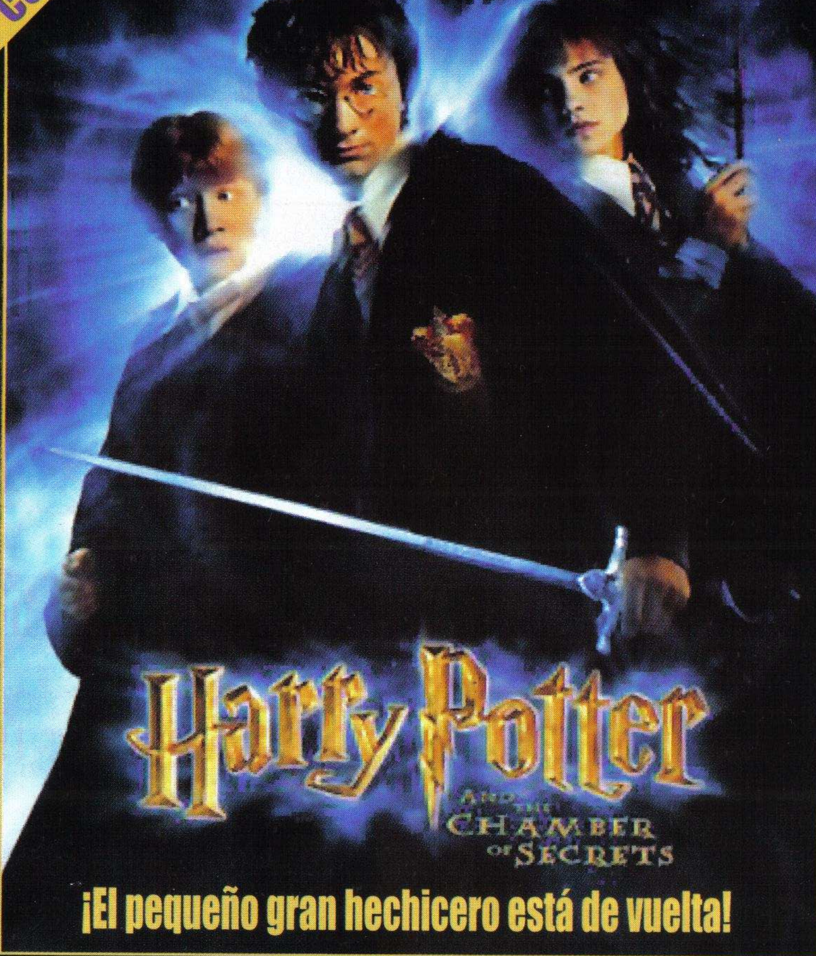
Para todos los que pedían trucos del Megaman 8 es que el bueno de Raúl ha enviado esta carta. Ahora vas a poder ver las escenas animadas del juego mediante una nueva opción y vas a poder pegar saltos de aquellos...

Escenas Animadas: En la pantalla de título, ubicate sobre la opción *Bonus Mode* y mantené presionado **L1** y **R1**. Sin soltarlos, presioná **Start** y vas a ver que una nueva opción llamada *Animation Test* va a aparecer.

Súper Salto: Este súper salto es sumamente útil para acceder a esos sitios elevados o alejados que tantos dolores de cabeza (y de dedos) te pueden traer. Para hacerlo, corré en dirección al lugar que querés alcanzar y saltá. Cuando llegues al punto más alto del salto, lanzá una Megaball (si no te quedan Megaballs, no vas a poder realizar el súper salto) y volvé a saltar enseguida. La pelota va a rebotar en el aire y vos saldrás disparado como un misil.







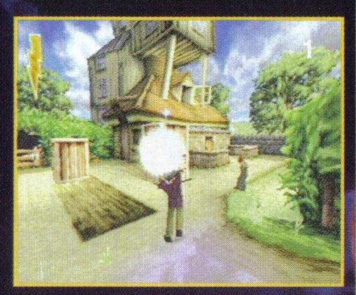
La magia abre puertas a mundos y secretos que han permanecido ocultos por siglos... y vos, en el papel de Harry, tenés la peligrosa tarea de descubrirlos...

Por Adrián Carrión

La segunda parte de las aventuras de Harry Potter no podía hacerse esperar más. Con el enorme éxito de los libros primero y la película y su correspondiente videojuego después, Harry Potter and the Chamber of Secrets tenía que estar a la altura de las circunstancias... y así fue nomás, tanto en el cine como en la Play. Un juego que te va a tener un buen rato prendido al joystick y con los ojos clavados en la tele. Flipendos, varitas, arañas, escobas, caballeros y hechiceros se juntan en este título para brindarte un gran juego de aventuras...



LA CASA WHEASLEY



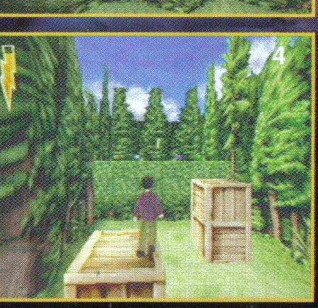


Golpeá las dos cajas que están alineadas y trepate al techo (foto 1). Una vez que estés adentro, agarrá los caños que el Ghoual te tira. Los controles son simples; si no hacés dirección alguna, automáticamente el cajón va a ir hacia el centro (foto 2). Una vez hecho esto, seguí a Ron y destruí los barriles (mantené presionado ✖ para tirar un Flipendo con máxima potencia). Seguí a Ron otra vez y hablá con Ginny. Llevá al Pufskin hacia los arbustos y dejá que se los coma todos para agarrar las Grageas: Ginny te dará tu primer cromo de magos famosos. Ahora, tenés que seguir a Ron una vez más para encontrarte con su padre. Hacé levitar los tres ítems (los levantás con ✖ y los soltás con ▲) y hacelos pelota contra las rocas para encontrar los Guantes Desgnomizadores. Una vez que estés en el minijuego de los gnomos tenés que conseguir un puntaje de 800 para obtener un cromo. Lo que tenés que hacer acá es presionar ■ para cargar la potencia que querés y después presionar ▲ para soltarlo en la dirección en la que apunta la flecha y darle a los cuatro blancos:

1) A la cabina de teléfonos del centro, dale con máxima potencia.
2) Al panal de abejas de la izquierda, dale con un poco menos que el máximo.
3) Al auto, dale con una potencia de entre 2,5 y 3.
4) A la rana que está en el estanque, dale con una potencia entre 3 y 3,5.

Podés recibir un bonus de 150 o 250, dependiendo de en dónde aterrizó tu gnomo. Para el lanzamiento final, tratá de lanzar lo más lejos que puedas (igual, si no hacés puntos acá pero hiciste los cuatro primeros lanzamientos bien, vas a tener más de 1000 puntos; así que no hay problema). Lo que se viene ahora son los Duelos de Hechiceros de Fred y George. El primer duelo es al mejor de tres rounds (o sea, ganás dos y ya está). Sólo dale flipendazos hasta que pierda, manteniéndote siempre en movimiento. Si lo cargás al mango, le vas a sacar más energía. En el segundo duelo es todo igual, excepto que si un flipendo pega en el televisor, te va a dar una magia extra (la cual usás con ●). Desde ahora los duelos van a ser de esta forma. En el bosque vas a encontrar un montón de cosas para hacer. Cuando llegues al lavarropas, primero dormilo con varios flipendos y después, con un Windgardium Leviosa, acercá el lavarropas hacia la plataforma que está más elevada para usarlo como pie para subir.





Después, levantá el lavarropas y usalo otra vez para llegar más arriba y así agarrar más grageas (foto 3). Después, poné la roca encima del switch que está en el centro para poder continuar. La carta se encuentra cerca del final del nivel (foto 4). Mové las cajas para alcanzarla. Luego del bosque te vas a

encontrar frente a la rampa que te lleva a Diagon Ally. Tratá de conseguir la mayor cantidad de grageas que puedas. Si te dejás caer al final del recorrido, vas a volver a empezar todo de nuevo pero con un poco de energía menos. Con esta técnica vas a poder agarrar todas las grageas.

Cuando llegues al persecución del tren, es mejor que desactives la opción de autoguardado. Luego de la primera serie de túneles, Ron te va a decir que pases por encima de unas herramientas para reparar el auto. Es a esto a lo que le tenés que prestar mayor atención. Hay tres series de túneles, de los cuales el tercero es el más crítico. Más o menos a la mitad del recorrido de este tercer túnel, hay otro túnel sobre el lado derecho y, faltando más o menos un cuarto para el final, en el aire, hay un cromo (foto 5) al cual tenés que alcanzar con el carro.



HOGWARTS

Cuando llegues a Hogwarts, destruí la boca del árbol. Tené cuidado cuando el árbol use el carro porque, cuando golpea el suelo sólo con su puño, libera un Anillo de Daño... pero si usa el carro libera tres anillos que te siguen. Una vez que hayas dejado atrás al árbol, te vas a encontrar en el castillo. Revisá las estanterías y tratá de hallar las que están ocultas, porque algunas esconden Cartas de Hechiceros. Cuando vayas para el Salón Común, revisá el lugar y vas a encontrar unas habitaciones que contienen grageas y cartas. Si reventás a los libros voladores, vas a obtener puntos para tu Casa. Cuando encuentres a Ron, él te va a decir que no sabe la palabra clave. Andá a la biblioteca para encontrarte con Hermoine quien sí te dirá la palabra clave. Hay dos salones ocultos fuera de la biblioteca principal y uno de ellos contiene a su vez otro salón oculto que esconde un cromo... ¡tuya! (foto 6). Una vez que Hermoine te haya dicho la palabra clave, pasá por la puerta que acaba de abrirse.



Escuchá lo que Fred y George te dicen. Para este momento, deberías tener unas 300 grageas, así que les podés comprar las cinco cartas. ¿Ves los trofeos? Eso es lo que tenés que ganar. El libro de fotos de Colin te permite volver a partes específicas del juego en donde podés encontrar o ganar una carta. Si la foto no muestra una carta, quiere decir que no la agarraste. Volvé ahí y tratá de conseguirla.

TERRENOS DEL CASTILLO

Ahora tenés que asistir a la clase de Herbología. Seguí a Ron hacia los terrenos del castillo y, una vez afuera, seguí a los chicos hacia la clase de Herbología. Tenés que agarrar sí o sí todas las grageas. Para ganar la copa, una vez que hayas agarrado todas la grageas, dejá que pase el tiempo y después andá tranquilo a la clase. Acá tenés las cuatro pruebas para los cuatro trofeos:

1) Esta es por tiempo. Subite sobre las hojas y empezá a saltar. Podés agarrar las grageas primero y luego intentarlo de nuevo para batir el tiempo. Andá a la clase primero, quebrá el récord y conseguí el primero de los cuatro trofeos.

2) Este es con hechizos y es medio jodido. Necesitás dos con el 90% y uno con 85% o mejor para conseguir una "A". Si no lo conseguís al primer intento, siempre podés volver más tarde y seguir intentándolo. Sólo presioná los botones que te indica la varita. Si querés saber si vas bien, simplemente fijate que del botón deben salir unos brillitos acompañados de un sonido como de campanita (no importa que diga el profesor) (foto 7).



3) Ahora se vienen las Mandrágoras. Tenés que agarrar tres para pasar y cinco para ganar puntos para tu Casa. Sólo preocupate por los enemigos que estén atacando a las Mandrágoras. Apuntales con R1 y pegales con tu Incendio. Con esto vas a hacer que te sigan a vos en lugar de atacarlas a ellas (si dejás que ataquen mucho a la Mandrágora, ésta se va a poner a llorar y la vas a perder). Pero, claro: esto es fácil con las tres primeras. Las dos últimas son bastante más jodidas. Las babosas negras requieren de dos cargas al máximo (foto 8) y las amarillas, entre 4 y 5. Hay una habitación que contiene una poción de salud (no hay Cartas en esta parte). Lo que podés hacer es salvar a las cinco Mandrágoras y después volver para encargarte de las babosas que están en los pasillos para ganar puntos para tu Casa y recolectar todas las grageas.



4) Luego de que dejes la clase, podés volver inmediatamente y realizar esta lección hasta conseguir una "A".

Es el momento de la práctica de Quidditch. Andá hasta el frente del castillo, cruzá el puente y entrá al campo de entrenamiento. Tenés cuatro cosas para hacer...

1) Volar a través de los diez grupos de postes.

2) Volar a través de los anillos con diferentes controles de escoba y luego elegir tu propia escoba (foto 9).

3) Volar a través de diez grupos de anillos y agarrar la Snitch (tenés que presionar ✖ justo cuando la Snitch está en tu mano).

4) Volar a través de diez grupos de anillos contra un competidor y agarrar la Snitch.



Podés ganar Alas de Bronce (10 puntos para tu Casa), Alas de Plata (15 puntos para tu Casa) o Alas de Oro (25 puntos para tu Casa).

Cuando Ron te rete a un duelo, simplemente hacelo pelota. Luego, la cosa es contra Draco Malfoy. Ron va a estar lanzando babosas y yendo a lo loco por ahí. Tenés que seguirlo (agarrando las grageas y esas cosas) hasta que Ron se detenga.



Ahora, en lo de Hagrid, la cosa es similar a lo que pasó en la casa de Ron. Agarrá a las babosas, pero esta vez vas a tener que arrojarlas. Prestá atención a la cabeza de Ron para saber en qué dirección va a vomitar la próxima babosa.

Luego de esto, se viene tu primera lección con Lockheart. Hay dos trofeos: uno por ser el más rápido de la clase y otro por conseguir una "A" (foto 10). Si conseguís los cuatro trofeos, vas a recibir una Carta en el Salón Común. Después de la primera lección, andá y recogé a todos los bichitos. (Acá no es buena idea irse para después volver e intentar sacar una "A": podés perder una Carta si lo hacés). Cuando llegues al corredor del Salón



Común, Nick te va a estar esperando. Seguilo hasta las mazmorras, derrotá a la armadura, luego a las babosas y andá hasta la sala del switch. Accioná el switch y andá hacia la sala de almacenamiento. Matá a los cinco caracoles, andá a la sala del segundo switch, activalo y volvé al comienzo de las mazmorras para cruzar del otro lado. Ahora te vas a encontrar con Peeves en una especie de galería de tiro (foto 11). El secreto está en apuntar a los pies de Peeves. Ahora el desafío es mezclar una poción. Vas a tener que hacer una poción en un tiempo determinado (que, por supuesto, pasa volando). Si te equivocás una vez, ya el tiempo no te va a alcanzar. No te preocupes y seguí intentándolo hasta hacerlo bien.





Ahora se viene el lanzamiento de gnomos (foto 12). Todo depende de qué tan certero seas para conseguir más de 800 puntos y ganar una Carta.

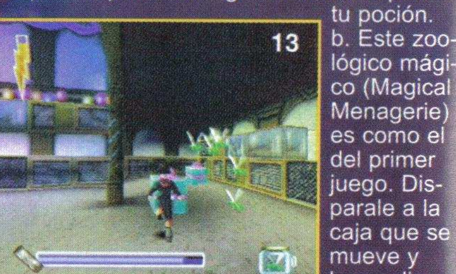
1) El arbusto grande del centro y atrás; necesitás una potencia de 4 a 5.
2) El balde de la izquierda, con una potencia de exactamente 4.
3) El espantapájaros, con una potencia de 2 y medio a 3.
4) La pileta para pájaros; necesitás la misma potencia que para el espantapájaros, pero es muy difícil de acertar.
5) En este lanzamiento final, tratá de arrojar lo más lejos que puedas.

Luego de esto se viene tu primer enfrentamiento de Quidditch. Vos volá y tratá de pegarle a Malfoy con ■. Una vez que lo hayas vencido, dedicate a atrapar a la Snitch.

CALLEJÓN DIAGON

Acá tenés dos misiones, las cuales podés cumplir en cualquier orden...

a. En el lugar en el que Draco se burla de vos, se ha abierto una caja de bichitos: disparale a veinte de ellos dentro del tiempo estipulado para conseguir elementos para tu poción.



b. Este zoológico mágico (Magical Menagerie) es como el del primer juego. Disparale a la caja que se mueve y luego disparales a las moscas. Son cinco cajas que tenés que pasar dentro del tiempo estipulado (foto 13).

Luego de esto, te vas a encontrar en el baño de chicas (pilluelo) hablando con Hermoine para, luego, ir a encontrarte con Ron en el Salón Común y obtener una Carta.

Luego, seguí al Slytherin y, como Crabbe y Goyle, tratá de agarrar todas las grageas.

Luego, escuchá lo que Malfoy te dice. Después de esto, te vas a encontrar en el baño de nuevo, pero como Goyle. Disparale a los items antes de que el tiempo se acabe (esto del tiempo se puede llegar a volver un tanto pesadito, che) y, si podés, pegale **también a Moaning Mertle**.

Ahora se viene una clase privada con Lockhart. Prestá atención si no querés pasarla mal y cagar a puteadas a los chicos de Electronic Arts...

Antes de entrar a la oficina, asegurate de que la opción de auto-salvado está activada. Cuando pases por la puerta, el juego se va a salvar. Ahora, **desactivá** el auto-salvado. Esto es necesario porque no hay manera de regresar a esta lección luego de que la completes y si el juego se salva **luego** de que entraste, fuiste. Este hechizo que vas a aprender es imprescindible para conseguir una de las Cartas y para atravesar el bosque de arañas. Al final de la charla, Lockhart te dice que podés regresar acá más adelante si querés para conseguir un rango mayor, pero parece que a los pibes de EA se les olvidó hacerlo. Qué cagadita, ¿no? La única manera de repetir esta lección y conseguir una "A" es salir del juego y cargar el que grabaste antes de entrar (foto 14).



Cuando te encuentres con los Enanos Valentine, simplemente corré como loco y no olvides agarrar todas las grageas (foto 15).

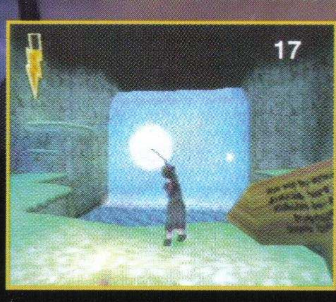


Luego de esto, te vas a encontrar en el jardín. Está lleno de profesores y vos los tenés que evitar. Esto es fácil de hacer, excepto con Snape (el muy guacho te pesca siempre). Hay dos áreas difíciles. La primera es en donde se encuentran Snape y Flitch. Esperá a que Snape se vaya a la derecha y mandate hacia la izquierda, subiéndote a la cornisa. Esperá a que Snape regrese y vaya al lugar por donde entraste y vas a ver que Flitch está muy lejos. Ahora bajá y corré a la izquierda (foto 16). Accioná el switch para abrir la puerta y salí cerca de la abertura. Esperá a que no se vea la luz de Filch (a la izquierda) y corré hacia el manto invisible. Caminá junto a la hilera de árboles que hay a la derecha del manto invisible y quedate parado y quieto junto a él para evitar la luz de Filch.



La segunda zona complicada es hacia el final con Snape. Vas a encontrar una baldosa que abre una puerta que se cierra pocos segundos después... y encima tenés que evitar a Snape. Parate una vez sobre la baldosa para ver qué puerta es la que se abre. Cuando entres a esta zona, mandate hacia la cornisa de la derecha y esperá a que Snape vaya hacia la izquierda. Bajá de la cornisa y corré hacia el switch. Mirá hacia atrás y, cuando veas que Snape va hacia el lugar en donde estabas recién y comienza a ir hacia el lugar por donde entraste, accioná la baldosa y corré lo más rápido que puedas hacia la puerta. Tenés unos tres segundos extra para entrar por ella, la cual te va a llevar a Hagrids.

Ahora se vienen el bosque... y las arañas. Primero te vas a encontrar con un grupo de arañas y algunos caracoles gigantes. En uno de los caminos vas a ver dos arañas protegiendo, cada una, una telaraña. Una de ellas es un lugar para preparar una poción. Seguí y vas a encontrarte frente a una cascada (foto 17). Del otro lado hay una caverna con una araña: disparale y entrá. Más adelante te vas a ver dos puentes de madera y uno de ellos está

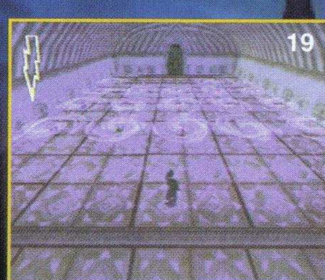




compuesto, a su vez, por dos puentes. Usá tu varita para ver la madera y cruzá por el de la izquierda. Saltá a la derecha y luego continuá. Ahora vas a aparecer cerca de una cueva en un acantilado. A tu derecha vas a ver un brillo anaranjado: se trata de un recinto secreto. Usá la varita, abrí la puerta, liquidá las arañas y luego disparale a la telaraña. Acá vas a ver un caldero en el que preparar otra poción de salud y, a la derecha, verás una Carta.

Cuando te topes con los Trolls, simplemente corré rápido para evitarlos y te vas a encontrar frente a una cueva con tres piedras. Destruilas y te vas a hallar frente a Arogog...

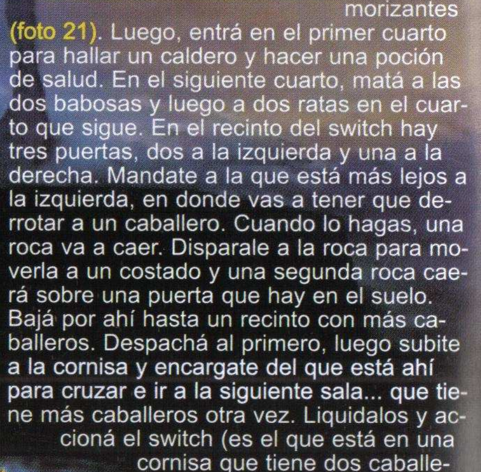
Para derrotar a esta araña, primero asegurate de que tu salud esté al máximo. Luego, encargate de despachar a las demás arañas. Una vez que las hayas matado, ubicate de tal manera que, cuando Arogog salte, golpee uno de los cuatro árboles que sostienen su telaraña (foto 18). Repetí esto tres veces más y, cuando Arogog voltee el cuarto árbol, va a caer dentro de un pozo. Seguilo agarrando las grageas y luego salí de allí. El auto te va a estar esperando para sacarte de ese lugar.



Ahora tenés dos posibilidades: podés dejar de lado la torre Founders o podés terminar de recolectar las Cartas que te faltan.

Cuando vayas a la oficina de Lockhart, te vas a encontrar con que la puerta está cerrada y, por lo tanto, debés encontrar otro camino. Te vas a topar con dos lugares con remolinos (fotos 19 y20). El primero es fácil, pero el segundo no: tenés que moverte rápido. Cuando encuentres a Lockhart, llevalo al baño. Ahora se viene otro tobogán más. Es medio complicado de pasar, pero no imposible. Una vez que estés abajo, vas a verte envuelto en otro duelo... pero esta vez con Lockhart. Lo más importante que debés tener en cuenta es evitar a toda costa sus hechizos desmemorizantes (foto 21). Luego, entrá en el primer cuarto para hallar un caldero y hacer una poción de salud. En el siguiente cuarto, matá a las dos babosas y luego a dos ratas en el cuarto que sigue. En el recinto del switch hay tres puertas, dos a la izquierda y una a la derecha. Mandate a la que está más lejos a la izquierda, en donde vas a tener que derrotar a un caballero. Cuando lo hagas, una roca va a caer. Disparale a la roca para moverla a un costado y una segunda roca caerá sobre una puerta que hay en el suelo. Bajá por ahí hasta un recinto con más caballeros. Despachá al primero, luego subite a la cornisa y encargate del que está ahí para cruzar e ir a la siguiente sala... que tiene más caballeros otra vez. Liquidalos y accioná el switch (es el que está en una cornisa que tiene dos caballeros).





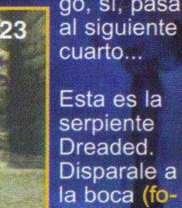





Harry Potter and the Chamber of Secrets

Ahora, entrá por la primera puerta de la izquierda, matá a las babosas, dejate caer y mandate por una pequeña abertura. Matá a las dos ratas y saltá hacia abajo sobre el camino. Te vas a encontrar con más babosas y un recinto secreto. Usá el hechizo que quema a las babosas y cruzá por el puente para accionar el switch y salir. Mandate por la puerta de la derecha, matá a los bichos que se te vengan y tirá la piedra sobre la puerta. Ahora te vas a topar con un Troll: esquivalo corriendo. Acabás de salir por la tercera puerta. Vas a ver los tres escalones (foto 22) que te llevan al recinto final. Pero, primero, andá hasta el caldero y fabricá una poción Wiggenweld. Luego, sí, pasá al siguiente cuarto...





Esta es la serpiente Dreaded. Disparale a la boca (foto 23) al tiempo que esquivás su veneno. Luego, usá la espada para hacer que los lasers se dirijan hacia su boca (foto 24).

Listo. Disfrutá del final y... ¿juego terminado? No, porque, para que el Harry Potter and the Chamber of Secrets esté realmente completo, te mostramos la localización de todas las áreas secretas que tiene.

AREAS SECRETAS:

Nota: En todos los lugares el pasadizo secreto es una biblioteca de madera (excepto en donde se menciona lo contrario). Presioná ■ en ella para abrirla (fijate que es más angosta que las demás).

- En el vestíbulo trasero (adentro hay otro pasadizo).
- A la derecha del despacho del profesor Lockhart.
- En la biblioteca (adentro hay otro pasadizo).
- Entre el campo de entrenamiento de Quidditch y los invernaderos de Herbología. Es una pared de distinto color a las demás.
- En la galería.
- Al principio del piso de arriba.
- En la sala de los caballeros.
- En el hall anterior al despacho del profesor Dumbledore.
- En el bosque oscuro, luego de escuchar la conversación con Hagrid, en una pared (tenés que usar magia para poder abrirla).
- En el camino que va desde el Ala Este al vestíbulo delantero. Es una pared de color distinto a las demás.

CARTAS DE HECHICEROS:

Harry Potter:
Dentro del pasadizo secreto que está, a su vez, dentro de la sala secreta de la biblioteca.

Albus Dumbledore:
En el área secreta que abrís en el bosque oscuro luego de que se llevan a Hagrid.

Ignatia Wildsmith:
Se la podés comprar a Fred y a George en el Salón Común por 50 grageas.

Felix Summerbee:
Te la da Ginny Wheeseley después de que hiciste que su



Harry Potter and the Chamber of Secrets

Puffskins se coma una buena parte de los arbustos.

Greta Catchlove:
Se la podés comprar a Fred y a George en el Salón Común por 50 grageas.

Rowena Ravenclaw:
Ganá el duelo contra el campeón de Ravenclaw.

Jocunda Sykes:
Dentro del pasadizo secreto que está al principio de la planta de arriba.

Dorcas Wellbeloved:
En la persecución del tren; está en el último camino que se abre hacia la derecha.

Crispin Cronk:
La ganás sacando una "A" en la segunda clase con el Prof. Lockhart.

Yardley Platt:
Superá los 800 puntos en el lanzamiento de gnomos después de ver al padre de Ginny.

Edgar Stroulger:
Superá los 800 puntos en el lanzamiento de gnomos después de ver a Hagrid.

Helga Huffellpuff:
Ganá el duelo contra el campeón de Huffellpuff.

Adalbert Waffling:
Dentro del pasadizo que está en la galería.

Chauncey Oldridge:
Se la podés comprar a Fred y a George en el Salón Común por 50 grageas.

Cassandra Vablatsky:
En la sala de los caballeros (dentro de la sala secreta).

Daisy Dodderidge:
En la sección secreta que está a la derecha del despacho de Lockhart.

Bertie Bott:
Cerca del vestíbulo delantero (siguiendo por la izquierda) hay un pasadizo secreto con muchas grageas de todos los sabores. Seguí el camino para encontrarla.

Salazar Slytherin:
Ganá el duelo contra el campeón de Slytherin.

Herpo el sucio:
Se la podés comprar a Fred y a George en el Salón Común por 50 grageas.

Hengist of Woodcroft:
En la última sección del bosque que está antes de la persecución del tren. Usá las cajas para alcanzarlo.

Paracelso:
Se la podés comprar a Fred y a George en el Salón Común por 50 grageas.

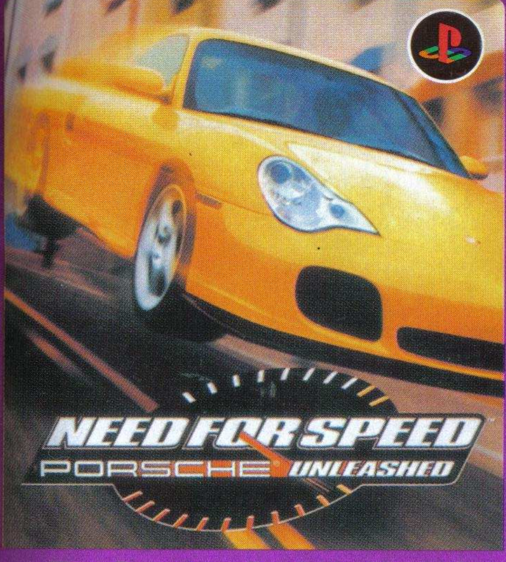
Gaspard Shingleton:
En el área secreta que está en el camino que va desde el Ala Este hasta el vestíbulo delantero.

Montague Knightley:
Dentro del área secreta que, a su vez, está dentro del pasadizo secreto, en el vestíbulo trasero.

Godric Gryffindor:
Sacá los cuatro premios que te dan las dos primeras clases

club play





Du iu espic inglish?

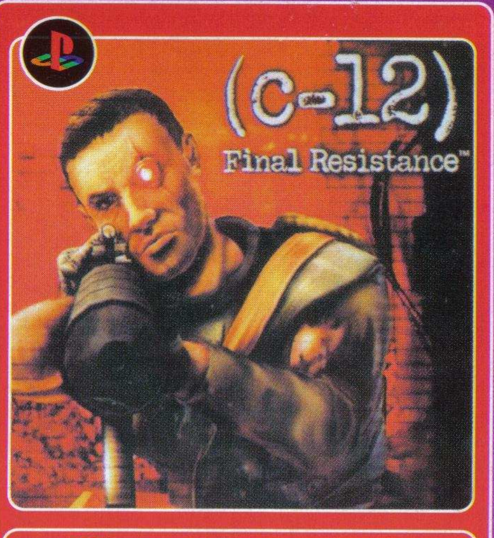
Truco enviado por Felipe González (11 años - Grand Bourg, Buenos Aires).

Sí, viejo. Basta de tanto palabrerío en inglés, che. Si estás cansado de andar descifrando qué corno dicen esas palabritas raras de los menúes, nuestro buen Felipe (que, suponemos, no se trata del ex-primer ministro español) ha llegado en tu ayuda...

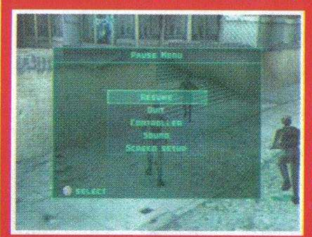
Menúes en castellano: Para cambiar el idioma del juego, presioná ←, →, ←, →, **R2**. Seguí presionando esta secuencia de botones hasta que en la pantalla aparezca la palabra Spanish. Ahora, vas a poder continuar el juego en castellano.







Matemos... pero sin hacer ruido, che







En C-12 Final Resistance es imprescindible en ocasiones pasar desapercibido: situaciones en las que andar correteando por ahí a tiro limpio puede terminar siendo no muy saludable. Pero gracias a estos tres trucos que te damos, no sólo no te van a detectar, sino que además vas a poder tirotearte de lo lindo sin pensar en cuántas balas te quedan... Qué lindo, ¿no?

Modo silencioso: Poné pausa, mantené presionado **L2** y presioná ✕, ✕, ■, ■, ▲, ▲, ●, ●, ✕, ✕.

Ataque con arma secundaria: Poné pausa, mantené presionado **L2** y presioná ↑, ↓, ←, →, ▲, ✕, ■, ●.

Municiones ilimitadas: Poné pausa, mantené presionado **L2** y presioná ↓, ←, →, ✕, ■, ●.

SUPER ENTREVISTA

LARA CROFT TOMB RAIDER
the angel of darkness

¡Los padres de Lara hablan sobre el nuevo juego!

Todo lo que querías saber sobre la nueva aventura de Lara está acá. Cómo será el juego en sí, qué elementos nuevos posee, dónde transcurre la acción, de qué trata la historia, cómo serán los puzzles, qué armas usa Lara... y todo de boca de los propios creadores de la ya legendaria saga. Ah, y hasta dan un adelanto sobre la segunda película de Lara...

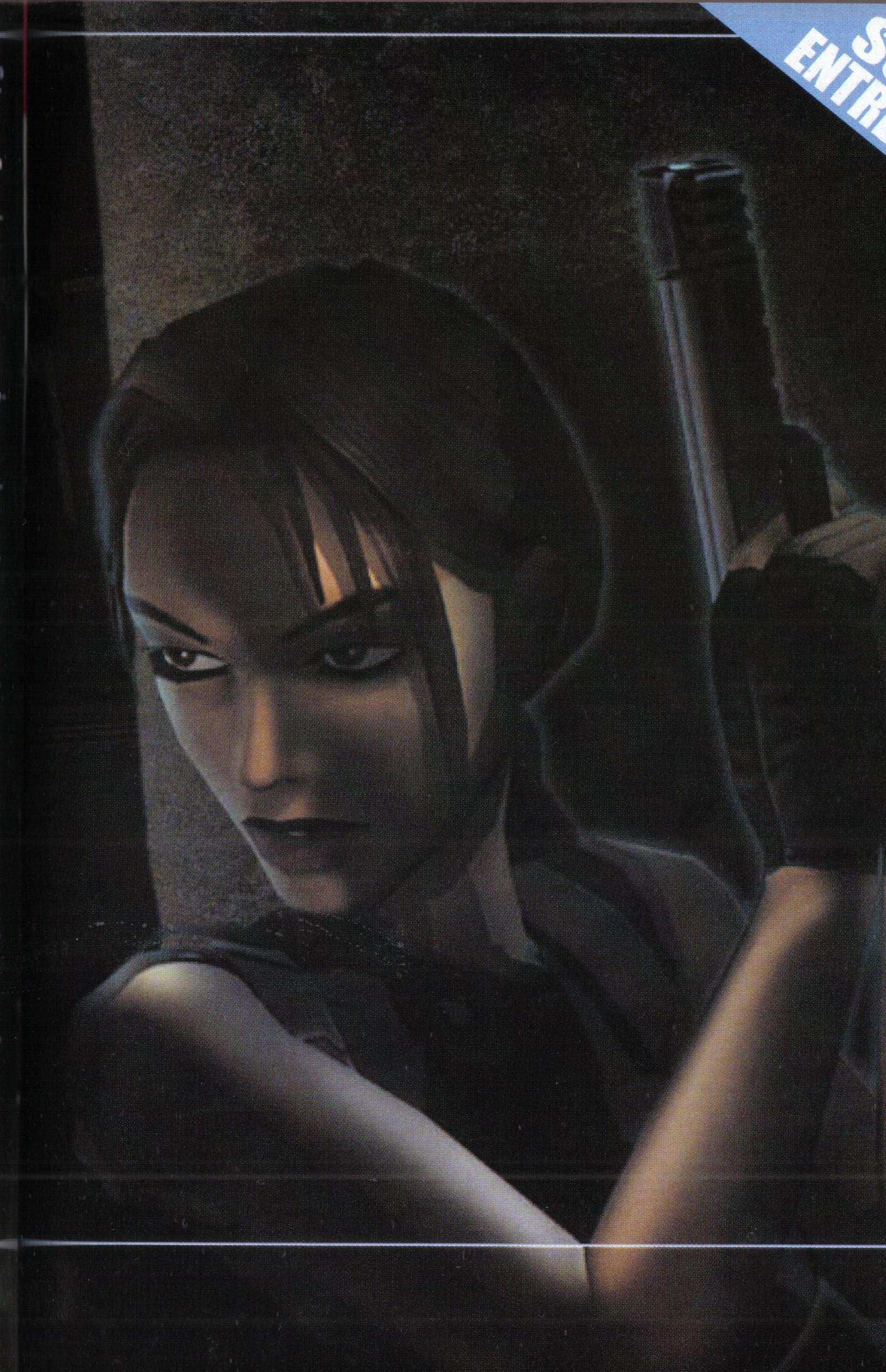
Luego de mucho tiempo de espera, los fans de los Tomb Raider, y en especial de Lara Croft, pueden sentirse ahora satisfechos. Eidos Interactive y Core Design ya se encuentran dando los últimos toques para la nueva aventura de la millonaria pechugona: Tomb Raider: Angel of Darkness, un juego parecido pero distinto a los TR anteriores, ya que mantiene la acción y la aventura clásicas de la saga, pero incorpora elementos de otros géneros, como las aventuras gráficas y los RPG, creando un híbrido que puede significar el nacimiento de un género completamente nuevo.
En esta súper entrevista realizada por e-mail, nuestro ya conocido Adrian Smith, presidente de Core Design y quien mejor conoce las redondeces de Lara, y Mike Schmitt, productor en jefe de Eidos Interactive te cuentan todo lo que querías saber sobre Tomb Raider: Angel of Darkness...

Se han dicho muchos rumores sobre el Angel of Darkness, pero nada en concreto. ¿Pueden decirnos cuáles son los puntos más significativos de este nuevo juego?
Mike Schmitt: Algunas de las cosas nuevas más destacadas son, por ejemplo, la habilidad de Lara para conversar con otros personajes, mejorar cada una de sus habilidades durante el juego, jugar como otro personaje (Kurtis) y usar nuevos movimientos furtivos y silenciosos para pasar desapercibido, además de nuevas formas de luchar. Pero, además, este juego es mucho más profundo que los anteriores, desarrollando una historia mucho más madura y oscura.
Adrian Smith: Estamos haciendo una gran cantidad de cosas importantes, técnicamente hablando. Todos los suelos del juego han sido mapeados para que tengan más interacción con los escenarios y los personajes. Las luces, por ejemplo, están diseñadas de forma volumétrica y todas y cada una de ellas irradian su propia iluminación. Hay rostros de gárgolas en las paredes de uno de los niveles... y cada uno de ellos posee siete mil polígonos. Todo está hecho en 3D real. Todo el aspecto geométrico del juego es real. El nuevo engine es un gigantesco paso adelante con respecto al engine que veníamos usando hasta ahora.

¿Han tenido problemas con la PlayStation 2 hasta ahora? ¿O se ha comportado tal como ustedes lo esperaban?
Adrian Smith: A todos nos ha costado un poco, pero es como con cualquier otra máquina: si estás dispuesto a sentarte largas horas frente a ella para aprender lo que debés aprender, entonces no vas a tener problemas. Decir que la PS2 no puede hacer determinada cosa que la X-Box sí, es mentira. Simplemente encontrás una manera diferente de hacerla para obtener el mismo resultado.
Mike Schmitt: El único "problema" con el que nos hemos encontrado con la PS2 tiene que ver con la memoria para las texturas, en comparación con la PC. Adrian y los chicos de Core han tenido que ingeniárselas bastante con los métodos de compresión. Pero, por suerte, el nuevo engine del Angel of Darkness es sumamente flexible y nos permite hacer con la misma naturalidad los dos tipos de escenarios: espacios reducidos y cerrados o ambientes abiertos y espaciosos.
Adrian Smith: Las animaciones, la inteligencia artificial y los sistemas físicos que fueron diseñados para este juego están a años luz de distancia con respecto a los de PS1. Hemos podido generar efectos especiales y lumínicos sumamente detallados gracias a la PS2. Creo que la gente se va a sorprender gratamente cuando vea los resultados.

O sea que, desde un punto de vista técnico, no tienen pensado hacer una versión para X-Box...
Adrian Smith: Para nada. No tenemos la menor intención. Como te dije antes, es como con cualquier otra máquina: tiene sus cosas buenas y sus cosas malas. Pero nada nos obliga a pensar en cambiar de soporte. Cuando te ponés a pensar en que ahora hay cinco mil polígonos solamente en el cuerpo de Lara y que antes teníamos esa misma cantidad en toda una escena completa, te das cuenta de que la PS2 es una excelente herramienta de trabajo.

Desde el punto de vista del juego en sí, ¿vamos a ver un título similar a los anteriores, con Lara trepando por cajas y cosas así?
Mike Schmitt: Sí. La gente nos pregunta, "¿Van a dejar de lado las cajas alguna vez?". Es un tema de cuidado, porque lo hemos pensado. Pero, la verdad, es muy difícil dejarlo de lado porque se trata de algo muy intrínseco al mecanismo de los Tomb Raider.
Adrian Smith: El juego consta de tres etapas. La primera de ellas transcurre en París, hablando con gente, interactuando con personajes e investigando qué es lo que está sucediendo. En sí, a Lara la han acusado de un asesinato y debe probar a toda costa que es inocente. Y, para ello, deberá hablar con mucha gente y conseguir las pruebas que necesita. Hay muchas decisiones que tomar, así que podés optar por encarar a estos persona-



jes de una manera amable o agresiva, y ellos van a reaccionar de forma diferente en base a esto. Por ejemplo, cuando encarás a uno de los personajes, podés elegir hacerlo de manera agresiva, y entonces ella te va a comentar sobre una libreta con anotaciones... pero no te la va a dar. La única salida que te queda entonces es deshacerte de ella y meterte a escondidas en su oficina para robarle la libreta. En cambio, si la encarás de forma más tranquila, ella no te dará la libreta y vos te vas a ahorrar problemas. Esto hace que haya varias formas de jugar el juego y que éste tenga una mayor vida útil.
Mike Schmitt: También hay decisiones que debés tomar en el momento, lo que es muy copado. Hay partes del juego en el que las cosas se desarrollan de manera diferente dependiendo de qué tan rápido reacciones a ciertas situaciones. Es por esto que esta primera parte en París es tan distinta a los otros Tomb Raider.

¿Cómo se desarrolla la acción?
Mike Schmitt: El juego es una combinación de cosas. Tiene elementos propios de los Tomb Raider anteriores, como la acción, la aventura y los puzzles, y elementos nuevos, como los movimientos furtivos, la posibilidad de hablar con otros personajes, una mayor investigación de la historia...
Adrian Smith: Ese es uno de los puntos fuertes de este nuevo juego. Ahora no te vamos a lanzar en pleno rostro la historia, sino que vas a tener que averiguar vos mismo qué sucede.

En los juegos anteriores los puzzles han sido excelentes y, en algunos casos, muy difíciles. ¿Qué tipo de ideas han volcado en los puzzles del Angel of Darkness?
Mike Schmitt: Hay muchos puzzles bien a lo Tomb Raider que van a aparecer, pero mejorados. Los puzzles van a ser mucho más grandes, con piezas diseminadas por ahí que deben ser unidas para conseguir un resultado gigantesco, por ejemplo. Además, cuando Lara hable con los personajes, va a poder ir recopilando información u objetos que, en muchos casos, son necesarios para resolver ciertos puzzles.

¿Qué hay con respecto al sistema de cámaras? ¿Difiere mucho de los Tomb Raider anteriores?
Adrian Smith: El sistema de cámaras es nuevo, pero está basado en la perspectiva en tercera persona. El tradicional enfoque por sobre los hombros de todos los Tomb Raider. Hay muchas cámaras cinemáticas o cámaras ubicadas en los puntos del escenario que accionan a los enemigos y muchas más. Además, el jugador va a tener mucha libertad al respecto, porque hemos incluido varios modos para ajustar las cámaras según las preferencias de quien juegue. En definitiva, el juego va a tener muchas cámaras que le darán un aspecto muy de cine.

¿Hay personajes de los Tomb Raider anteriores?
Mike Schmitt: Solamente Von Croy.

¿Qué nos pueden decir sobre Kurtis?
Mike Schmitt: Los controles básicos de Kurtis son los mismos que los de Lara, pero sus animaciones son diferentes y tiene algunos movimientos distintos.
Adrian Smith: Tiene un par de armas diferentes a las de Lara, como una pistola automática con mira láser y un disco volador que puede usarse para apuntar y atacar a varios enemigos a la vez.

Y si Kurtis resulta un personaje querido por los fans, ¿cabe la posibilidad de que más adelante tenga su propio título?
Mike Schmitt: No lo sabemos. Siempre es una posibilidad, pero no pensamos en ello por ahora. No creamos a Kurtis con ese criterio.
Adrian Smith: Yo me inclinaría por pensar que no. Kurtis tendría que tener una aceptación fuera de lo normal para que termine teniendo su propio juego. Y si bien en Angel of Darkness cumple un rol importante, el pobre va a estar siempre opacado por la presencia de Lara que es, en definitva, el personaje principal del juego y quien tiene mayor participación.

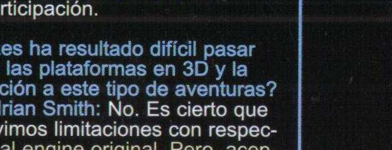
¿Les ha resultado difícil pasar de las plataformas en 3D y la acción a este tipo de aventuras?
Adrian Smith: No. Es cierto que tuvimos limitaciones con respecto al engine original. Pero, aceptémoslo: fueron siete años, y siete años son muchísimo tiempo en el mundo de los videojuegos. Aquel engine fue diseñado exclusivamente para lo que el Tomb Raider de ese entonces requería. Y siempre se nos ocurrían muchas ideas buenas que no podíamos agregarle a los TR porque el engine no lo permitía. Sabemos que a la gente siempre le gustó ver cómo evolucionaba Lara, así que decidimos darle mucha importancia a esa "evolución". La manera en que juegues el juego, va haciendo a Lara crecer. ¿Me explico? Y ahora el jugador tiene la posibilidad de hacerla evolucionar directamente. "Tengo diez puntos de experiencia, ¿en qué los uso? ¿Es mejor aumentar su fuerza o su destreza?". Cosas así ahora son posibles en Angel of Darkness, lo que hace que el jugador sienta que está haciendo crecer a Lara.

Hablemos de otro Tomb Raider: ¿cuándo se va a estrenar la segunda película?
Adrian Smith: Durante 2003. La Paramount todavía no lo ha decidido. Creo que están buscando el momento exacto. Aunque es bueno aclarar que la nueva película de Lara no tendrá nada que ver con el Angel of Darkness. Hemos leído el guión y es excelente.

¿Lara va ser interpretada por Angelina Jolie otra vez?
Adrian Smith: Sí. Es Angelina de nuevo. De hecho, ya se encuentra en Londres filmando la película.

club play





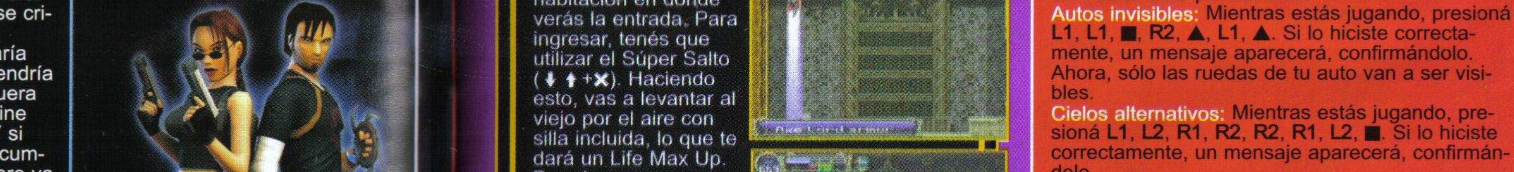




Un viejo saltarín

Truco enviado por Nancy Juárez Manrique (Tafí Viejo, Pcia. de Tucumán).

Son muchos los que recurrentemente nos han pedido trucos para el Castlevania: Symphony of the Night, y parece que ahora están de parabienes. Porque Nancy ha oído sus ruegos y nos ha enviado este secreto para que todos ustedes le saquen provecho...





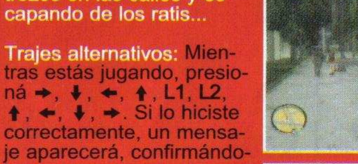
Items Ocultos: Si te fijás bien, vas a ver que, debajo de la silla del viejo que te vende los ítems en la librería, hay una gran abertura. Para llegar a ella, tenés que ir por abajo hasta una habitación en donde verás la entrada. Para ingresar, tenés que utilizar el Súper Salto (↓ ↑ +✖). Haciendo esto, vas a levantar al viejo por el aire con silla incluida, lo que te dará un Life Max Up. Pero la cosa no queda acá: seguí dándole al viejo con el Súper Salto repetidas veces, cuidando de que el viejo no toque el suelo, pero la silla sí. Si lo hacés bien, el viejo te va a dar tres ítems sumamente útiles y muy difíciles de conseguir: el Ring of Arcana, la Dracula Tunic y la Axelord Armor. Eso sí: tené en cuenta que para poder hacer esto necesitás tener las Gravity Boots, que te permiten realizar los Súper Saltos.

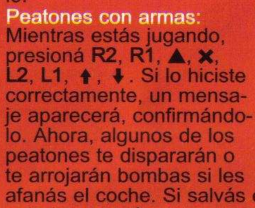


Super Trucos

El Grand Theft Auto 3 ya se ha convertido en una leyenda viviente que, entre otras cosas, ya posee un sucesor digno de su nivel: el Vice City. Pero, para que las trapisondas en Liberty City no se terminen, acá les damos varios trucos que los tendrán horas y horas haciendo destrozos en las calles y escapando de los ratis...













Trajes alternativos: Mientras estás jugando, presioná →, ↓, ←, ↑, L1, L2, ↑, ←, ↓, →. Si lo hiciste correctamente, un mensaje aparecerá, confirmándolo.
Peatones con armas: Mientras estás jugando, presioná **R2**, **R1**, ▲, ✖, **L2**, **L1**, ↑, ↓. Si lo hiciste correctamente, un mensaje aparecerá, confirmándolo. Ahora, algunos de los peatones te dispararán o te arrojarán bombas si les afanás el coche. Si salvás el juego, el efecto de este truco será permanente.
Autos invisibles: Mientras estás jugando, presioná **L1**, **L1**, ■, **R2**, ▲, **L1**, ▲. Si lo hiciste correctamente, un mensaje aparecerá, confirmándolo. Ahora, sólo las ruedas de tu auto van a ser visibles.
Cielos alternativos: Mientras estás jugando, presioná **L1**, **L2**, **R1**, **R2**, **R2**, **R1**, **L2**, ■. Si lo hiciste correctamente, un mensaje aparecerá, confirmándolo.
Lanzallamas infinito: Tenés que provocar veinte incendios en cada una de las tres islas (haciendo un total de sesenta) para conseguir que haya Lanzallamas ilimitados en tu escondite. Esto no tiene por qué ser hecho de corrido.
Iconos de salud y píldoras de adrenalina infinitos: Salvá a cincuenta personas mediante misiones paramédicas para conseguir íconos de salud y píldoras de adrenalina ilimitados en tu escondite. Esto no tiene por qué ser hecho de corrido.
Soborno policial: Matá a cuarenta y cinco personas en el modo Vigilante para habilitar un soborno policial en tu escondite.
Taxis más rápidos: Llevá a cien pasajeros en taxi para habilitar taxis más veloces en Borgnine.

El futuro de los videojuegos ya no es un misterio.



Enterate de todos los avances, todas las novedades y todos los juegos que las más grandes empresas se encuentran desarrollando y que, sólo en cuestión de tiempo, estarán invadiendo las calles.



Tenchu: Wrath of the Heaven

Por fin un nuevo Tenchu, viejo! Era hora de que se pongan las pilas, ¿no? La cosa es que los pibes de K2 decidieron que iban a solucionar varios de los problemas que el juego anterior había tenido. De hecho, la cantidad de mejoras es enorme y abarca desde los más pequeños detalles en cuestión de cámaras hasta un muy mejorado control que te hace acordar a los Metal Gear Solid y a los Devil May Cry. Pero el agregado que más llama la atención en este nuevo Tenchu es la posibilidad de jugar en modo cooperativo con otro jugador en pantalla dividida.



El nuevo modo cooperativo es una verdadera maza.

Nuestro viejo y querido amiguito

Si sos un fan de la saga, seguro que vas a saltar en una gamba al saber que para este nuevo juego vuelve Rikimaru, quien parecía haber muerto al final del Tenchu original. En esta nueva aventura, podés tomar el control de Rikimaru o de Ayame y utilizar una enorme cantidad de elementos nuevos para distraer a tus enemigos o simplemente hacerlos pelota sin más vueltas. Pero no sólo contás con objetos para alcanzar tu cometido: tanto Rikimaru como Ayame tienen habilidades mágicas, como convertirse en una sombra para pasar desapercibido frente a los guardias o una muy especial treta: Rikimaru puede simular un suicidio con su espada y caer muerto al suelo, atrayendo a los guardias y dándote la posibilidad de atacarlos por sorpresa.

Estrategia a la hora de luchar

Si bien el noventa por ciento del juego se basa en moverse sin ser detectado, cuando llega la hora de enfrentar a los Bosses la cosa cambia. Frente a estos enemigos, el combate es frente a frente. La demo mostraba a Rikimaru frente a un Boss armado con una pistola. No sólo este tipo podía hacer mucho daño a Rikimaru desde lejos, sino que también poseía una buena cantidad de movimientos para lucha en corta distancia. Así, podía arrojar al pobre Riki al aire y llenarlo de balazos antes de que caiga al suelo. Con los Bosses es seguro que vas a sufrir más de un dolor de cabeza, pero todo es cuestión de hallarles la vuelta. Hay que estar atentos y estudiar bien sus movimientos para detectar por dónde se mueven y cuáles son sus puntos débiles. Y es esto lo que hace que este Tenchu tenga un elemento estratégico mucho mayor que los anteriores ya que, incluso los enemigos normales tienen formas diferentes de reaccionar de acuerdo al arma que poseen.



Un pobre guardia ve su siesta interrumpida por la espada de Rikimaru.



Ayame también hace su regreso en este Tenchu.

De a dos es más divertido

Y, si hablamos de estrategia, ésta adquiere una relevancia aún mayor cuando jugás en modo cooperativo. En uno de los niveles que pudimos jugar, el juego terminó automáticamente cuando uno de los dos personajes fue detectado por los enemigos. Así que es importante que vos y tu compañero coordinen bien sus movimientos y ataques para que el enemigo no pueda ver a ninguno de los dos. Así dicho, parece una papa... pero la cosa se puede llegar a poner bastante complicada porque, al ser dos, las posibilidades de ser detectados se duplican (simple cuestión de matemáticas, ¿vió, doña?).

Pero es en este modo de juego en el que podés apreciar mejor los excelentes cambios en las cámaras. Ahora podés echar vistazos al área en la que te encontrás con mucha mayor comodidad y eficiencia, mientras tenés la espalda apoyada contra una pared, por ejemplo. Lo que sí es una lástima es que los niveles Multiplayer tienen gráficos menos detallados que los niveles para un jugador, pero esto se debe a que la gente de K2 decidió darle más importancia a la velocidad del juego. Los niveles Single Player, por su parte, tienen un trabajo gráfico exquisito, repleto de detalles tanto en los escenarios como en los personajes, y una enorme cantidad de efectos visuales impresionantes, como destellos, explosiones, niebla, luces dinámicas y lluvia, todos ellos acompañados por efectos sonoros impecables y perfectos.

Todavía queda mucho por descubrir de este Tenchu: Wrath of the Heaven y, si bien ya luce y se comporta como un juego terminado, aún se encuentra en pleno proceso de desarrollo (K2 lo tiene anunciado para mediados de este 2003). Así que, la versión definitiva va a ser seguramente algo inolvidable.

club play



Galerians: Ash

Sí: tiene un ojo en la boca... Después que no nos digan que este juego no tiene escenas "perturbadoras"...

¡Sí! ¡Dos largos años esperándolo, pero el Galerians 2 ya está acá! (O "casi", porque falta un tiempito todavía). Todos aquellos que hemos jugado al Galerians original lo hemos amado. Un juego alucinante, que salió para la Play allá por el 2000 y que constaba de tres discos. Un RPG mezcla de ciencia-ficción con terror y repleto de imágenes y escenas perturbadoras (una palabra que le calzó a la perfección a aquel juego y que no nos cansamos de usar cuando hicimos su review por ese entonces, je).

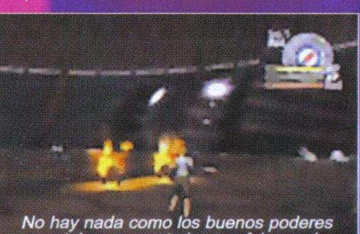
¿Dónde habíamos quedado?

En el Galerians original, vos tomabas el papel de Rion, un muchachín de catorce años que despierta sin memoria luego de haber sido objeto de extraños experimentos. Resultado: Rion poseía ahora devastadores poderes mentales que debía mantener mediante drogas que, si bien aumentaban sus capacidades psíquicas, deterioraban su cuerpo de manera alarmante. Pero, al final del juego, cuando creímos que todo iba a ser "fueron felices y comieron perdices", aparece ahora este Galerians: Ash que nos revela cruelmente que la cosa no fue así...

Esta secuela arranca justo en el momento en el que el Galerians original concluyó. De hecho, el primer nivel te lleva a pelear contra el último Boss del juego anterior y y te lanza enseguida en medio de todo el nuevo ejército de bizarros enemigos a los que vas a tener que enfrentarte. Parece ser que Dorothy, la computadora demente del primer juego, se las arregló de alguna manera para crear una nueva camada de galerians, seres humanos artificiales programados para aniquilar a la humanidad (mala, la guacha). Y, nuevamente, Rion es el encargado de hacerles frente, ya que sus extraños poderes mentales son la única fuerza capaz de ponerle fin a la locura asesina de Dorothy.

De poderes y falopas

El modo de juego en Galerians: Ash ofrece esa conocida mezcla de los RPG de exploración, puzzles y combates. Y es con estos combates que sale a relucir una de las características principales del juego. Si bien Rion posee un poderoso arsenal de habilidades psíquicas, estas presentan un problema: están sujetas al tipo de drogas que Rion debe tomar. Pero estas drogas también hacen que la tensión mental de Rion aumente considerablemente y, si esta tensión llega a niveles demasiado altos, Rion sufrirá graves daños que solamente puede revertir tomando determinadas medicinas. O sea: una droga por cada poder y una medicina para contrarrestar el efecto nocivo de la droga. Lo bueno es que, cuando Rion llega a un punto demasiado alto de tensión mental, su cabeza comienza a disparar descontrolados rayos de energía capaces de cercenar cabezas enemigas como si fuesen manteca.



No hay nada como los buenos poderes mentales, aumentados por falopas de todo tipo... según Rion, por supuesto.

Un juego mejorado

En lo técnico, Galerians: Ash muestra ser un juego sólido. Posee gráficos sumamente mejorados con respecto a su antecesor que, aunque no aprovechan todo el potencial que puede desplegar la PS2, le dan al juego una atmósfera magnífica. Los escenarios van desde enormes espacios abiertos hasta asfixiantes corredores, todos ellos con una asombrosa cantidad de detalles. El control del personaje y sus habilidades ha sido mejorado, haciendo que el complejo proceso de droga-poder-medicina sea ahora mucho más sencillo; y los personajes en sí están hechos de forma excelente, con rostros y características muy detallados. La música proporciona una exquisita ambientación y los efectos de sonido están realmente bien hechos (aunque habría que esperar a que Adrián ponga sus garras sobre el juego en el Ojo Clínico para determinar si la versión final es tan buena como la demo).

Y, a todo esto, hay que agregarle las maravillosas e inquietantes escenas animadas, hechas de manera brillante y que enlazan los sucesos de la historia a medida que avanzás en el juego.

Por lo que hemos podido comprobar , Galerians: Ash es un digno sucesor del primer juego. Con varios aspectos mejorados y las ventajas de tener como soporte a la PlayStation 2, Galerians: Ash se perfila como uno de los principales juegos de este 2003.

club play

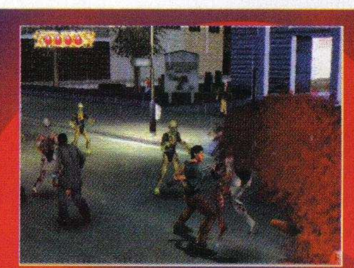


Rion está de vuelta y Dorothy se las va a ver negras tratando de machucarnos la existencia.

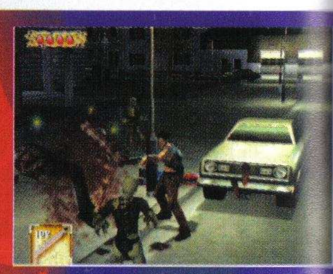
Evil Dead: Fistful of Boomstick



Bicharracos gordos, pustulientos y en descomposición listos para recibir un balazo en el marote, jue, jue...



¡A la pipeta! Este es el efecto que causa tu motosierra en los Deadites...



¡No me rayés el coche, mostro inmundo!

En la actualidad, existen muy pocas películas que se conviertan en objeto de culto para millones de personas en todo el mundo. Y son muchas menos aquellas clasificadas como "B-movies", las cuales pueden ser una truchada para algunos, pero verdaderas obras maestras para otros. Y este es el caso de Evil Dead, la saga de películas dirigidas por Sam Raimi y protagonizadas por Bruce Campbell, que ya cuenta con su segunda incursión en el mundo de los videojuegos de la mano de este Evil Dead: Fistful of Boomstick.

Fiel al original

Lo más importante que tiene este juego es que es totalmente congruente con las películas. THQ, la misma empresa que distribuyera el primer juego de esta serie, se juntó esta vez con Vis (creadora nada menos que de State of Emergency) para lanzar un juego que atrapara a los fans del género, pero mucho más a los fans de la saga. Y tan en serio se tomaron esta meta, que el propio Bruce Campbell tiene una crucial participación en el desarrollo del programa. Campbell no sólo hace la voz de Ash (como bien debió haber sido en el primer juego), sino que además participa activamente en la historia y en los diáologos, dándole esos toques de humor negro y bizarro tan propios de la saga y que son su sello indiscutido.
Fistful of Boomstick, como te imaginarás, es un juego de acción violenta, furiosa y casi sin sentido, en el que decenas de Deadites (los muertos vivos, zombies y demás abortos de la naturaleza que protagonizaban los films) se despedazan en la pantalla al mismo tiempo (¿mencionamos que los programadores son los mismos de State of Emergency?). Para hacerles frente tenés, por supuesto, tu vieja y querida motosierra (a la que Ash lleva incrustada en el lugar en donde alguna vez estuvo su mano derecha) y varios chiches más...

Masacres y mutilaciones... ¡yupiii!

Como dijimos recién, la mano derecha de Ash tiene su propia y eficaz defensa. Pero su mano izquierda no se queda atrás. En Fistful of Boomstick hay un muy variado arsenal del cual elegir: desde una pala ideal para partirle el cráneo a los enemigos, hasta una escopeta de doble caño capaz de hacer agujeros del tamaño de un bondi, pasando por espadas, Gatling Guns, lanzallamas, lanzamisiles y la nueva Sanguinator, la cual te permite succionar la sangre a tus víctimas hasta que caigan más sequitas y agurradas que una pasa de uva. Además, ahora Ash tiene la posibilidad de mejorar cualquiera de sus armas hasta tres niveles diferentes, dotándolas así de un mayor y devastador poder de fuego y de la capacidad para asimilar diferentes municiones (algo muy útil para liquidar enemigos en grandes cantidades... porque Vis anunció que va a haber hasta cincuenta mostros atacándote al mismo tiempo en la pantalla). Pero, además, en Fistful of Boomstick existe un nuevo elemento que no figuraba en las películas y mucho menos en el juego anterior: Ash ahora va a poder lanzar hechizos y conjuros que irá encontrando en los cadáveres de aquellos que tuvieron la mala suerte de cruzarse con un simpático grupito de Deadites de parranda. Estos hechizos serán solamente seis o siete y ayudarán a Ash a adquirir ciertas habilidades durante un tiempo limitado (como fuerza sobrehumana y la capacidad de poseer la voluntad de algún enemigo).

Escenarios de todos los colores

Al igual que en las películas, Ash tiene la capacidad para saltar de un universo paralelo a otro, recorriendo así los seis mundos diferentes que hay en el juego: mudnos actuales y modernos, mundos del pasado (la guerra civil yanqui, la época colonial) y repletos de criaturas bizarras (como dinosaurios, por ejemplo), además de un universo en el que existe un Dearborn alternativo, muy oscuro y traicionero.
Evil Dead: Fistful of Boomstick es un juego que promete ser una maza. Con gráficos muy superiores al State of Emergency, sonido de alta calidad, efectos sonoros idénticos a los de los films, escenarios sumamente detallados y cientos de miles de Deadites para aniquilar, la nueva aventura de Ash promete satisfacer hasta al más exigente. ¿Cuándo sale? THQ lo tiene anunciado para este mes de marzo de 2003. ¿Para qué consola? Y... PlayStation 2.

club play





Guilty Gear X2

Al fin, viejo. Ya era hora de que nos llegara un buen juego de pelea en 2D. "¿2D dijiste? ¿Y para PS2?", se preguntarán algunos de ustedes. Sí: 2D. Y es que, si bien estamos en pleno apogeo del 3D, con todo lo que eso significa (escenarios interactivos, efectos volumétricos, luces dinámicas y blah, blah, blah), creo personalmente que el sistema que mejor resultado le ha dado a los juegos de lucha ha sido el 2D. Sino, pregúntenselo a los pibes de Capcom y SNK. La cuestión es que Arc System Works ha vuelto a la carga con una nueva versión de su Guilty Gear, esta vez para PlayStation 2 (y bueh, macho... la mayoría de los juegos nuevos son todos para PS2, así que vayan haciéndose a la idea de que van a ver muchos de ellos en El Profeta). ¿Es copado? ¿Se la banca? Vamu'a ver...

Los mismos de antes... y alguno que otro nuevo...

Lo primero que los fans de los juegos de lucha -en este caso del Guilty Gear original- quieren saber es si en esta secuela vamos a encontrar a los mismos personajes. Y por suerte para ellos, así es. Hay catorce personajes que hacen su regreso, más cuatro personajes nuevos: Bridget, una pendeja que adora jugar al yo-yo; Slayer, un refinado narrador (qué corcho narra, no sabemos; en la demo no se contaba ni un mísero chiste); I-No, una guitarrista de rock con aspecto de brujita linda; y Zappa, un más que bizarro zombie australiano (no, no es un canguro morfacerebros). Estos cuatro nuevos amiguitos son incluso más raros y retorcidos que los originales (lo que ya es mucho decir, teniendo en cuenta que uno de ellos usa una bolsa de papel en la cabeza con un solo buraco para mirar), por lo que encajan a la perfección en el espíritu del juego.
Gráficamente, Guilty Gear X2 es de lo mejor (muchos juegos en 3D podrían echarle un vistazo al laburo que ASW hizo con este título en 2D), manteniendo ese estilo detallado que caracterizó a los juegos anteriores y con personajes que lucen de manera excelente y ostentan animaciones muy bien hechas (aunque algunos frames más no lo hubieran perjudicado). Los fondos, por su parte, están tan bien hechos como el resto de los elementos gráficos y muestran una gran variedad de lugares, desde preciosos jardines con fuentes y pajaritos hasta las mismas demenciales entrañas del infierno.

Piñas de todos los colores

Pero, además, todo buen juego de lucha debe tener variedad de modos de combate. Y es acá donde Arc System Works la hizo realmente bien. Guilty Gear X2 tiene nada menos que ocho modos de juego diferentes: Arcade, la típica sucesión de luchas hasta llegar al Boss final; MOM, que no tenemos la más perra idea de qué quiere decir, pero en el que tenés que luchar para conseguir las medallas que tus rivales dejan caer cuando los golpeás; 2 Player Versus, el conocido uno contra uno; Versus CPU, el típico en el que luchás contra un oponente manejado por la máquina; Training, en el que podés familiarizarte con los movimientos de cada luchador mientras combatís frente a un oponente manejado por la CPU; Survival, un duro modo en el que tenés que demostrar todo lo que sabés frente a toneladas de enemigos ansiosos por achurarte; Mission, el cual consiste en cincuenta peleas con una gran variedad de condiciones cambiantes, como límites de tiempo o enemigos capaces de curarse a sí mismos mientras los sacudís a garrotazos; y, finalmente, el modo Story, el cual te permite tomar parte en una serie de peleas especiales, todas ellas unidas por secuencias que muestran la historia del personaje que estás usando. Ah, y mientras vas jugando en los diferentes modos, habilitás "premios" como dibujos originales del juego y escenas animadas.

Con todo esto, no es descabellado afirmar que el Guilty Gear X2 es uno de esos juegos que llegan para echar un poco de aire fresco en este agitado mundo de los videojuegos. Excelentes gráficos 2D, personajes carismáticos y trastornados, ricos y variados modos de juego y adrenalina pura a la hora de castigarte frente a la tele. Es lógico, entonces, que cuando el Guilty Gear X2 salga al mercado, te tires de cabeza sobre tu proveedor amigo para arrancárselo con lo' diente' si es necesario. Y no falta mucho para eso: AWS anunció que el Guilty Gear X2 va a estar listo para principios de este 2003. Cuándo, no sabemos... pero si dijeron "principios" no creemos que pase de abril (esperemos).

club play



Guilty Gear X2 trae personajes nuevos tan trastornados como los originales, como la bonita I-No.



Y estos personajes originales también están presentes.



Los fondos y animaciones son de una soberbia calidad.



Game Shark

Galería de Códigos

Los Game Shark son dispositivos que están disponibles en dos formatos: cartucho (que se inserta por detrás de la consola y que posee varias versiones) y CD (sólo disponible en versión 1.0).
Cuando estás jugando, la información sobre la cantidad de tus vidas, municiones, armas, etc. es depositada en una memoria llamada RAM. Básicamente, lo que hacen los Game Shark es sobreescribir esa memoria para que sea posible ejecutar la munición ilimitada, selección de nivel, etc.
Otros dispositivos compatibles con los Game Shark son el Goldfinger, el Action Replay, el Gamebuster, el Game Wizard y el Code Breaker.
Los códigos que ves en esta sección todos los meses son chequeados con un Game Shark 1.0, excepto en aquellos casos en donde se indica lo contrario.

TWISTED METAL: SMALL BRAWL



Todas las armas que agarres son infinitas
80151EBC0003
Energía infinita
801504A004FB
Homing Missile infinito
80151EA40003
Vidas infinitas
80160F8C0003
Napalm infinito
80151EAC0003
Power Missile infinito
80151EB80003
Remote Drop Mine infinito
80151EB40003
Ricochet Bomb infinito
80151EB00003
Roman Candie infinito
80151EA80003
Ataque especial infinito
80151E9C0003
Turbo infinito
801504AC03E8
Fire Missile
80151EA00003
Axel habilitado
301D1E3C0001
Darkside habilitado
301D1E400001
Mime habilitado
301D1E440001
Piecemeal habilitado
80001301D1E4
Trapper
301D1E4C0001

SYPHON FILTER 3



Selección de nivel
8014F9C40013
Armas extra presionando
Select + ✖
D012622EBFFE
8012D7D8FFFE
D012622EBFFE
8012D7DA0000
D012622EBFFE
8012D7DC0000
Armas extra 2 presionando
Select + ■
D012622E7FFE
8012D7D80000
D012622E7FFE
8012D7DAF900
D012622E7FFE
8012D7DC005F
Armas extra 2 presionando
Select + ●
D012622EDFFE
8012D7D80000
D012622EDFFE
8012D7DA00FF
D012622EDFFE
8012D7DC0000
.45 Handgun con balas infinitas
8012D7EC0063
8012D7EE0063
12 Gauge Shotgun con balas infinitas
8012D8220063
9mm con balas infinitas
8012D7E60063
AU300 con balas infinitas
8012D8100063
8012D8120063
Biz-2 Machine Pistol con balas infinitas
8012D8080063
8012D80A0063
C4 Infinito
8012D8660063
Crossbow con laser con balas infinitas
8012D8500063
8012D8520063
Falcon con balas infinitas
8012D7F00063
8012D7F20063
G-18 Machine Pistol con balas infinitas
8012D7F40063
8012D7F60063
Gas Grenade infinitas
8012D8620063
Grenade infinitas
8012D85E0063
H11 Sniper Rifle con balas infinitas
8012D80C0063
8012D80E0063
Municiones para HK-5 Machine Pistol
8012D7F80063
8012D7FA0063
K3G4 Assault Rifle con balas infinitas
8012D81C0063
8012D81E0063
M-16 Assault Rifle con balas infinitas
8012D8040063
8012D8060063
M-79 Grenade Launcher con granadas infinitas
8012D8400063
8012D8420063
MIL-15 Shotgun con balas infinitas
8012D8280063
8012D82A0063
Maks Shotgun con balas infinitas
8012D82C0063
8012D82E0063
InFinitE Mars Sub Machine Gun con balas infinitas
8012D8140063
8012D8160063
Nightvision Rifle con balas infinitas
8012D8380063
8012D83A0063
PK-102 Assault Rifle con balas infinitas
8012D8000063
8012D8020063
Sniper Rifle con balas infinitas
8012D8300063
8012D8320063
Spyder Skorpian con balas infinitas
8012D8180063
8012D81A0063
UAS-12 RapiD Fire Shotgun con balas infinitas
8012D8240063
8012D8260063
Activar todos los trucos en el menú de opciones.
801223F4FF07



Qué simpáticos los nenitos

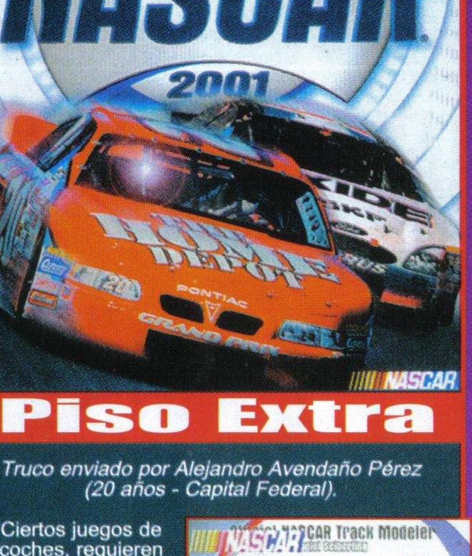
Y, sí. Puede que en este juego tengan un aspecto más monono y simpaticón... pero, a no engañarse: estamos hablando nada menos que de Sweet Tooth y su demencial séquito de trastornados incurables. Y si te queda alguna duda, habilitá cualquiera de los trucos que te damos a continuación para comprobarlo...







Poner minas: Mientras jugás, presioná → ← ↓ para que tu vehículo deje una mina explosiva en el suelo.
Congelar enemigos: Mientras jugás, presioná ↑ ↓ ↑ para disparar una ráfaga de hielo, la cual congelará a cualquier oponente que tengas a tiro por unos segundos.
Saltar: Mientras jugás, presioná **L1+R1** para que tu vehículo salte. Esto te va a servir para evitar algunos de los ataques de los enemigos.
Ataque posterior: Mientras jugás, presioná ← → ↓ L2 para que tu vehículo dispare hacia atrás.
Escudo: Mientras jugás, presioná → → ↓ ↓ para activar un escudo que te protegerá de los ataques enemigos durantes unos quince segundos.
Habilitar a Axel: En el modo de un jugador, seleccioná la opción Tournament y entrá al nivel Playground Peril. Andá hasta un balancín que está cerca de un chico en una calesita. Dispará un misil al centro del balancín y una figura de Axel aparecerá: agarrala para habilitarlo.
Habilitar el nivel Buster's Lanes: En Endurance, matá a veinte enemigos.



Piso Extra

Truco enviado por Alejandro Avendaño Pérez (20 años - Capital Federal).

Ciertos juegos de coches, requieren que uno se termine tooodo el juego para dejarnos acceder a ciertas pistas antes bloqueadas. Pero en el Nascar 2001 la cosa ya no es así gracias al buen trabajo de Alejandro...

Circuito Bonus: Se trata nada menos que de Treasure Island, la pista extra que se habilita una vez que terminás de jugar todos los modos de juego del Nascar 2001. Pero, mediante este truco, vas a poder recorrerla sin necesidad de jugarte todo el juego. Lo que tenés que hacer es lo siguiente: andá a Development, dejá pasar la escena animada y, cuando las letras comiencen a subir, mantené presionado L2 y presioná ■, ●, ■, ↑, ↑, ↓, ↑, ←, →, ✕.



Gallery

club play **EL UNIVERSO DE LA PLAY EN IMAGENES**

El 2003 ya está aquí y las empresas desarrolladoras de videojuegos tienen planeado sacar varias maravillas durante este año que promete ser glorioso. Títulos como el Final Fantasy X-2, el Resident Evil Online, el Silent Hill 3 y un VR Missions para el Metal Gear Solid 2 están en camino. Pero, mientras esperamos esas maravillas, podemos ir regocijándonos las pupilas con juegos como estos...

Casper

The Grinch

Madden 2001

SUPER POSTER METAL GEAR SOLID 2

Cuando tenés bocha de tipos corriendo en diferentes direcciones y realizando diferentes acciones todas al mismo tiempo y en la misma pantalla, se requiere de una gran habilidad para que la imagen se mueva de manera sólida y suave. Madden 2001 es un gran ejemplo de lo que un juego deportivo debe ser.


TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID® 2
SONS OF LIBERTY™

Sipi. El "fantasmita amigable", como se lo conoce internacionalmente (aunque otros prefieran llamarlo de formas un tanto menos simpáticas), también ha probado suerte en el mundo de los videojuegos con Casper: Spirit Dimensions. Y, como buen juego de la nueva generación, la calidad gráfica cumple un rol fundamental.





Soldier of Fortune se ha convertido en uno de los FPS de mayor aceptación en el mundo entero. Y el gran favoritismo que los jugadores demuestran por él tiene dos claros motivos: la adrenalina que es capaz de generar y sus fabulosos gráficos.

Gallery

THE GRINCH™

La adorable época navideña, repleta de colores rojos y dorados, durante la cual la felicidad y la paz son los sentimientos reinantes... y en medio de ella, un bicharraco verde y muy jodido que quiere echar todo a perder. Ah, y con un aspecto visual que, sin ser de última generación, consigue una ambientación navideña perfecta.



Correo Club Play

Que llegó el cartero, que llegó, que llegó...

Si tus neuronas ya no dan abasto tratando de dilusidar ese enigma que te carcome y te obliga a pasar largas noches en vela, haciendo que la falta de sueño y el desgano mermen tu rendimiento laboral o escolar y, lo que es peor (mucho peor) tus dedos no respondan a los mandos de tu joystick para Play... quedate tranqui, que nosotros estamos acá, cual angelical escuadrón de salvamento de video-adictos, je.

Escribinos a *"Correo Club Play", Casilla de Correo 5086, C1000WBY, Correo Central, Buenos Aires, Argentina* o a nuestra casilla de e-mail: *correo_cp@maydaycomics.com*
Las respuestas a los mensajes que nos hagan llegar vía e-mail van a ser publicadas en estas páginas de Correo Club Play.

LEONARDO SALCEDO.
Alte. Brown, Buenos Aires.

Amigos, hermanos de la Club Play:

Yo sé que estamos unidos por la misma cosa (la Play). Por eso prefiero comprar su revi, porque es la mejor que hay. Les cuento que he comprado otras revistas, pero tienen puras bolude... (perdón). Por eso ustedes son los más capos. Me llamo Leonardo, tengo 13 años y quiero hacerles unas preguntas...

1) ¿Cómo sorongo hago para convencer a mi viejo de que me compre la PS2?

2) ¿Qué juego me recomiendan de Rally?

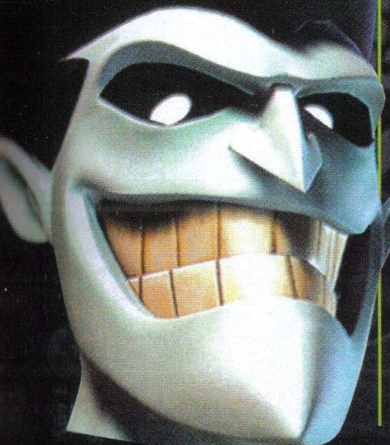
3) ¿Cómo hacen para descubrir los trucos de los juegos? Porque no creo que se pongan todo el día tocando lo' botonito' hasta que salga algo.

4) ¿Podrían pasar las estrategias competas del Blade?

5) En la revi #30, en la segunda parte de las estrategias del Digimon 2, en la misión 12, hay que encontrar al profesor Piyotte, pero no dicen dónde está. Ya sé que en el correo no quieren que les pidamos estas cosas porque se hace muy largo pero, porfa: corríjanlo.

¡¡Chauuuu!!

PD1: ¿Puedo pasar por la editorial un día a hinchar las bo..?
PD2: Les mando un saludo a Vanesa, a Melina y a Alesia, que están re-buenas (Melina no tanto).
PD3: ¡¡Aguante Boca!!
PD4: Adrián y vos son los mejores.



Club Play: 'Chas gracias, hermano.

1) Bueno, hay varias posibilidades...

a- Que estás sumamente grave de salud y que el médico te recetó que juegues con una PS2 para recuperarte.

b- Que los alienígenas nos están por invadir y que la PS2 emana un campo magnético especial, única arma capaz de vencerlos.

c- Que viste la luz al final del túnel y que Dios te dijo: "Hijo mío: si no tienes una PS2 no puedes pasar".

d- Que, como bien dice en la sección de News de hace 2 números, los chicos ahora estudian y aprenden con mucha mayor facilidad con una PlayStation, así que, con una PS2, te vas a recibir de ingeniero nuclear en dos semanas.

2) El Colin McRae Rally 2.0.

3) Eh, viejo... un mago nunca revela sus secretos.

4) Te las prometemos.

5) A Piyotte lo encontrás en el mismo lugar en el que aparece por primera vez: Device Dome. Eso sí, tenés que tener a Yanmamon (lo encontrás en SCSI Domain), a Syakomon (en Web Domain) y a Ikkakumon (en Video Domain). Además, estos tres digimons, deben estar en tu Digi-Beetle para poder encontrar a Piyotte.

PD1: Bueno... tanto como hinchar las bo... Después de todo, acá estamos laburando, che.
PD2: No seas cruel. Seguro que Melina también está buena.
PD3: ¡¡No!!
PD4: ¡¡Sí!!

RAÚL RICARDO ACEVEDO.

1) ¿Que pasó con la peli del Resident Evil? ¿Cuándo se estrena en Buenos Aires?

2) ¿Saldrá algún juego de PS2 en el que puedan jugar cuatro jugadores al mismo tiempo (como el Mario Party 4 de GameCube)?

3) ¿Hay posibilidades de que pueda salir el Mortal Kombat 5 para PSX?

Bueno, queridos amigos, esas son las preguntas que más me interesan. Please, publiquen mi carta porque es la primera vez que escribo. ¡Chauuuu!

PD: Por favor, pongan al lado de mi carta una foto del Metal Gear Solid 2. Bye.

Club Play:

1) La película de Resident Evil está en nuestro país desde ya hace algún tiempo. El problema es que salió directamente en los videoclubes porque la distri-

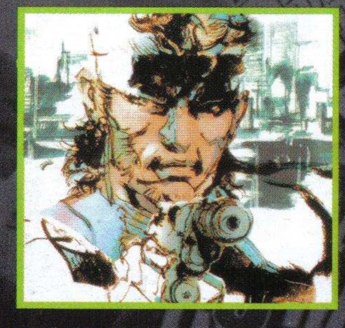
Correo Club Play

buidora decidió no sacarla al circuito de cines.

2) Bueno, en rigor de verdad, la gran mayoría de juegos de PlayStation 2 soportan hasta cuatro jugadores al mismo tiempo, en pantalla dividida o con cuatro consolas conectadas en LAN. Pero como el Mario Party no, no hay ninguno.

3) El Mortal Kombat: Deadly Alliance (como verdaderamente se llama el MK5) es para PlayStation 2, GameCube y X-Box. Midway ha decidido no sacarlo para PS One, lo que es una lástima, sobre todo teniendo en cuenta que se mandaron una versión para el GameBoy Advance de Nintendo.

Bueno, Raúl. Como podés ver, tu carta está publicada, tus preguntas respondidas y la foto del MGS2 que pediste está acá. Ah, y muchas gracias por los trucos que nos enviaste (mejor dicho, que le enviaste a Luca Spinetta). Prometemos ponerlos en un próximo número.
Un abrazo.



LEANDRO ARIEL TOTO.
3 de Febrero, Buenos Aires.
leandroarieltoto@hotmail.com

Hola, capos. ¿Cómo andan? Espero que todo bien...

Che, qué bueno que aparecieron. Me sentí muy decepcionado cuando su revista no salió más. Pero gracias por volver y sigan así que su trabajo lo hacen muy bien.

Bueno, como se darán cuenta, soy un pibe fana de los vicios, como todos ustedes y, por sobre todas las cosas, fana de la Play. Mis juegos favoritos son los FF, MGS, Silent Hill, los RE, Dino Crisis 2, los Medal, todos lo WE y tantos otros juegazos más que no me vienen a la cabeza en este momento.

Primero, les agradezco por las licencias del GT3. ¡¡Buenísimas!! Muy bueno también el informe del MGS2, aunque reconozco que antes lo había pasado dos veces. Y me vienen joya las del GTA3, que justo empezaba a jugar. Unas preguntitas...

1) ¿Se sabe algo del MGS 3?

2) Los Medal me encantan. Me pasé el 1, el 2, el Frontline y el Allied Assault de PC. ¿Puede llegar a salir algún otro?

3) ¿Sale algún CTR para Play 2?

4) El FIFA 2003, ¿puede ser una fuerte competencia para el WE?

Bueno, no jodo más. Saludos pa' todos los que hacen esta fantástica revista y espero que ahora se queden para siempre.
PD1: Publiquen mi mail para hacer amigos.
PD2: Buenísima la posibilidad de mandar mails al correo.

Club Play: Muchísimas gracias por la bienvenida, Leandro. Nosotros también los extrañamos a ustedes (sniff... sniff...).

1) Lo que sí está casi terminado es el Metal Gear Solid Substance, el cual no vendría a ser el MGS3, sino una especie de VR Missions para el MGS2. Igual, con el éxito que han tenido las dos aventuras de Snake, es seguro que Konami va a sacar el MGS3 en algún momento.

2) Seguro que sí. De hecho hay un nuevo MoH que está siendo desarrollado para PS2. Se llama Medal of Honor: Fighter Command y vendría a ser en realidad un simulador de vuelo de la Segunda Guerra Mundial (o sea, nada que ver con los FPS).

3) Si con CTR te referís al Crash Team Racing, creo que no va a salir ningún otro, más teniendo en cuenta que el Crash Bash no satisfizo las expectativas de los fans, por lo que no creemos que Eurocom trate de copiar un título que a Naughty Dog le salió tan bien.

4) Personalmente, creemos que ningún FIFA ha llegado jamás a estar a la altura de un WE. Puede tener gráficos sensacionales, pero le falta lo principal: el espíritu futbolero. Como me gusta decir a mí, los FIFA no representan un partido de fútbol verdadero, sino una película de Hollywood sobre un partido de fútbol. El mejor y más nuevo FIFA de PC o PS2 no le llega ni a los talones al primer WE para PS One. Pero, claro: esta es una opinión personal.

Gracias por los saludos, Leandro. Tu mail está publicado.

CRISTIAN ALMIRÓN.
Capital Federal.

Lo soñé, lo soñé. Estábamos Alejandro y yo, y, ahí, frente a uno de 35 pulgadas y admirábamos el mejor juego de terror, miedo, suspenso e intriga jamás creado: alabábamos a los Silent Hill 1 y 2.... Lo malo es que, como no conozco a Alejandro, me lo imaginé como un zombi de los enanos del SH1 (esos que te "tacklean" para serrucharte las piernas), por lo que, cuando lo miré, me asusté y me desperté...

Bueno, espero ganarme un lugarcito en el correo con esta intro. No te enojes, Ale...

1) Quiero saber si se consigue acá en la Argentina el juego de baile continuación del Bust-A-Groove (Shorty, Hiro, etc.) para PS2. Lo busco y no lo encuentro en ningún lado.

2) Escuché rumores de un Silent Hill 3. ¿Qué saben al respecto?

3) Una crítica: creo que la sección Gallery ya no va. A veces pienso que lo ponen para rellenar la revista. Si la onda es publicar imágenes de calidad, podrán estar años enteros. Creo que todos vimos imágenes asombrosas sobre las capacidades de las consolas de Sony. Felicito a la secciones News y El Ojo Clínico. Ah, y los RVM no son para babosearse tanto. ¡¡Que elija otro las minusas!! Y por último, creo está mal que publiquen a una misma persona que ya ha estado ligada en algún que otro momento con la revista, como es el caso de Noelia Gisela Marín. Muchos deseamos aparecer en el correo y no acepto la excusa de "es que no escriben cartas que cumplan el reglamento o no son muy creativos".

Sin más que felicitarlos y aclarar que mis críticas son para un posible bien de ustedes (y del lector, obvio), les pido que me pongan una fotito de Lisa Garland del SH1 (sorpréndanme con una imagen cautivadora) tamaño del de la minita del Ridge Racer del correo pasado. Los saludo atentamente. Chau, garotinhos.... (Luis Alberto Avallay les dijo "teutones"; yo también puedo calificarlos con otra etnia...).

Club Play: Oia... mirá qué casualidad... yo soñé que me convertía en un zombi enano y que le serruchaba las gambas a un desprevenido muchachito que vagaba por ahí... (je, je).

1) El juego se llama Dance Summit 2001: Bust-A-Move y, si no lo conseguís, podés encargarlo en algún local importante de juegos, que seguramente te lo traen.

2) En la nueva sección El Profeta del número pasado hicimos un adelanto del Silent Hill 3. Todavía no tiene fecha de lanzamiento, pero Konami está laburando a full con el proyecto.

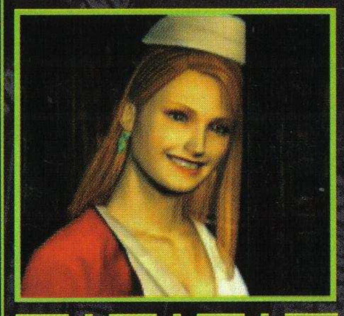
3) Bueno, es una cuestión de opiniones. Nos encontramos en tantas oportunidades con tantas imágenes copadas que nos convencimos de que era una picardía no compartirlas con ustedes. Pero no es, de ninguna manera, una sección "de relleno". De hecho, es la primera en resignar páginas cuando tenemos demasiado material. Por otro lado, creemos que hay muchos lectores que no tienen acceso a ese material y que sí disfrutan del Gallery.

Con respecto al RVM, hay que tener en cuenta que no podemos meter minas en pelotas o en poses demasiado cachondas porque hay pibes chiquitos que también compran la revista.

En cuanto a las cartas en el Correo, tratamos de que todas salgan publicadas, pero a veces eso es imposible porque la mayoría tiene preguntas desactualizadas, o que ya han sido respondidas en ese mismo correo o en anteriores. Aprovechamos para aclarar que ni Noelia Marín ni ningún lector que haya ganado algún premio de los que hemos dado en la Club Play tiene absolutamente nada que ver con la revista ni está ligado a nadie del staff de la Club Play de ninguna manera. Y nosotros no dejamos a nadie de lado porque *"no escriben cartas que cumplan el reglamento o no son muy creativos"*. No hay un "reglamento" que cumplir para aparecer en el correo, ni jamás pedimos que fuesen creativos a la hora de escribir.

Queda claro, por supuesto, que las críticas que nos hacés son con la mejor onda y así es como las tomamos. Esperamos que las respuestas hayan aclarado tus dudas y, si volvés a tener alguna crítica para hacernos, no dudes en decirla para que podamos aclararla.

Gracias por las felicitaciones y la foto que pediste está justito acá al lado. Un abrazo, Cristian



MAXIMILIANO GARRONE.
Capital Federal.
chronomg@hotmail.com

Hola, amigazos de la revista número uno del país. Soy Maximiliano Garrone (...), quiero una minita (...) y creo que hay chicas que leen la Club Play. En fin, les agradezco que hayan vuelto, porque no confío en la revista Next Level ni en Nivel X. Sólo les tengo confianza a ustedes por dos razones: la primera,





Correo Club Play

dan trucos buenos y difíciles de conseguir por internet; y la segunda es por las minas que muestran. Sigan con eso, chicos. Bueno, tengo preguntas para ustedes...

1) ¿Para qué consola está el Dark Cloud? Si es para la PSX, ¿me lo recomiendan?

2) ¿Cuándo va a salir ese Dragon Ball que anunciaron en un número anterior?

3) ¿Está el Counter Strike para la PS One?

4) ¿Hay algún juego similar a los Sims para la PS One o va salir uno para la PS One en un futuro no muy lejano?

Listo, terminé. No los jodo más. Un último favor: en la revista en que publiquen esto, pongan en RVM una foto de Pampita (la mejor), y pongan al lado de esto la foto más sangrienta de Raziel. Bueno, chau. No jodo más. Sigan así.

PD: Aguante los millo y los RPG.

Club Play: Antes que nada, y sin desmerecer a ninguna publicación o programa de televisión, te agradecemos mucho la confianza que nos das. Siempre es copado saber que nuestros lectores han tenido la posibilidad de elegir entre varias opciones y que, en definitiva, nosotros hemos sido los elegidos. Gracias de nuevo.

1) El Dark Cloud no está para PlayStation sino para PlayStation 2. Y sí: es un juego alucinante.



2) El Dragon Ball Z Budokai fue lanzado (para PS2) el 4 de diciembre pasado.

3) Me temo que no.

4) Va a haber uno, pero para PS2. La fecha de salida todavía no está confirmada pero se viene, nomás.

PD: Los RPG, sí. Pero los millo...

BERNARDO MARTÍNEZ. Wilde, Buenos Aires.

Hola, equipo de Club Play:

El motivo de esta carta es decirles que los extrañé con su estilo inconfundible de decir las cosas. "Salú" para todo el staff y para los colaboradores. Les tengo algunas preguntas...

1) ¿Por qué en el Final Fantasy X-2 en internet los personajes tienen, en lugar de sombras, un asqueroso círculo? No me digan que es todo el poder de la PlayStation 2.

2) ¿Por qué cuando los coches de Gran Turismo 3 A-Spec van cerca de una pared o algo así, ésta desaparece? Me jode eso.

3) ¿Desapareció el Delivery Tricks y el sorteo de la PS2? Debe ser por el dólar, ¿no? (Lo de la PS2).

Ahí les va un súper dato: yo ya vi la peli de Resident Evil, ya se encuentra en nuestro país en los videoclubes.

Mi e-mail es: ***bernardo-martinez674@hotmail.com***

Pásenlo en el correo, please. Y para los que se lamentan por no tener una PS2, no se calienten que ya la van a tener (yo no la tengo). Próximamente les diré a todos cómo curar a las lectoras de Play que no quieren andar más.

Club Play: 'Chas gracias, amigazo (qué lo tiró... otro más que me hace emocionar... ¿pero es que estos pibes no tienen consideración por un almita sensible como la mía... sniff... buaah... buaaaaah...).

1) El FFX-2 todavía no está terminado y lo que se puede ver en internet es un video al que también le falta ser completado. Esas sombras que ves son provisorias.

2) Eso, mi estimado señor, es un bug. Un error de los gráficos (sí, hasta los capos del Gran Turismo 3 pueden pifiarle en alguna cosilla).

3) El Delivery Tricks desapareció para nunca más volver. Ahora ha sido reemplazado por una nueva sección llamada Trucos Clásicos, en la que podés encontrar los trucos que ya hemos publicado anteriormente y que te perdiste. Lo de la PS2 pasa exactamente por ahí: el maldito billetito verde.

Cuando decís "las lectoras de Play", ¿te referís al láser que lee los CDs en la PlayStation o a las chicas que compran la revista? Si es esto último, nosotros te ayudamos a curarlas (muejejeiii...).

Tu mail está publicado. Te mandamos un gran saludo, Bernardo.

Que se va el cartero, que se va, que se va...

club play

Para poder responderles a todos (y pronto), les pedimos que no sean demasiado extensos en sus cartas y que no pregunten sobre trucos o partes de un juego en los que se hayan trabado, ya que esta sección no permite respuestas muy largas. Aquí sólo vamos a responder sobre trucos y estrategias que ya hayamos publicado y que, por alguna razón, sigan representando un problema para ustedes. No queremos que el Correo se transforme en una sección de respuestas personales para cinco o diez lectores por mes, mientras miles se quedan afuera. Intentamos dar respuestas a las preguntas más genéricas, que sean útiles para la gran mayoría de ustedes.

club play Clásicos

Porque lo pasado nunca está pisado

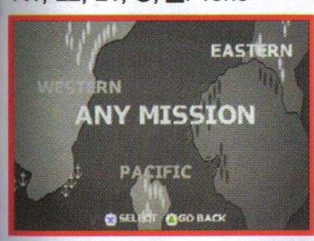
"¿Te los perdiste? Lero, lero". Pero, che... qué falta de respeto. Pensar que hay revistas que te encajan esta respuesta en la jeta cuando les pedís por ese truco que te puede salvar la vida pero que, lamentablemente, ellos publicaron vaya a saber uno cuántos años atrás.

Pero, tranqui... en la Club Play somos primero jugadores de videojuegos y después laburadores (je). Y por eso sabemos lo que significa perderse un truco. Y por eso creamos esta sección. Y por eso te damos de vuelta los trucos que te perdiste (por despistado, nomás). De nada, fiera...

Army Men: World War

No hay cosa más fea que trabarse en un nivel y no poder seguir el juego. Si ese es tu caso, con este truquito para el AMWW habrás solucionado el problema...

Selección de nivel: En el menú principal, pulsá **R2, R1, L2, L1, ●, ■**. Tené cuidado porque el truco lo tenés que hacer en un tiempo determinado. No lo hagas ni muy rápido, ni muy despacio: una cosita intermedia, ¿viste?







Bugs Bunny: Lost in Time

Bueh... la verdad, andar perdido en el tiempo no debe ser precisamente una joda bárbara. Pero si sos Bugs, ahí la cosa cambia. Y mucho más si jugás con ciertas "ventajitas" como éstas...

Selección de nivel: En la pantalla de selección de era, posate sobre cualquier nivel que tenga un signo de interrogación (o sea, que no esté habilitado). Luego, mantené presionado **L1 + R1** y presioná **✖, ■, R2, L1, ●, ✖, ■, ■, ■**.





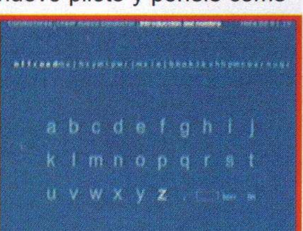
Pasar la final: Sin poner pausa, en medio del juego, presioná **✖, ■, R2, L1, ●, ✖**. Después, pulsá **▲, ■, ▲**.

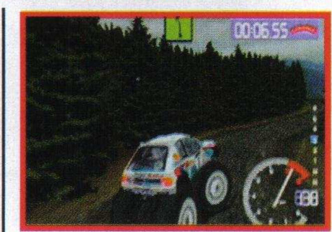


Colin McRae Rally 2.0

Este, señoras y señores, sigue siendo el más copado juego de rally que se haya hecho jamás. Incluso los deja chiquitos a varios juegos para PS2.

Autos del CPU agresivos: En el modo arcade, creá un nuevo piloto y ponele como





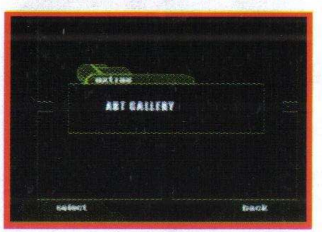
nombre NEURALNIGHTMARE.
Modo turbo: En el modo arcade, creá un nuevo piloto y ponele como nombre ROCKETFUEL. Nota: Sólo sirve en Time Trial y Single Stage.
Todos los autos: En el modo arcade, creá un nuevo piloto y ponele como nombre ONECAREFULOWNER.
Ruedas gigantes: En el modo arcade, creá un nuevo piloto y ponele como nombre EASYROLLER.

Fear Effect 2: Retro Helix

La saga de Hana y sus compañeros es una de esas aventuras que no se olvidan. Un mundo futurista y fascinante en donde podés recibir un balazo en el marote apenas te distraigas. ¿Lo querés jugar de vuelta? Acá te damos estas ayuditas...



Galería de imágenes en el CD 2: En el menú principal del CD 2, presioná ↑, ↑, **R1, R1, R1, ■**. Si lo hiciste correctamente vas a escuchar un sonido confirmándolo. Ahora, seleccioná "Option" y luego "Extra" para acceder a la Art Gallery.
Galería de imágenes en el

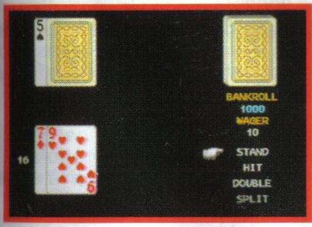




CD 3: En el menú principal del CD 3, presioná **L1, R2, L1, R2, L1, ■**. Si lo hiciste correctamente vas a escuchar un sonido confirmándolo. Ahora, seleccioná "Option" y luego "Extra" para acceder a la Art Gallery.
Galería de imágenes en el CD 4: En el menú principal del CD 4, presioná **●, ●, ■, L2, ■**. Si lo hiciste correctamente vas a escuchar un sonido confirmándolo. Ahora, seleccioná "Option" y luego "Extra" para acceder a la Art Gallery.

Final Fantasy IX

En la Club Play nos hemos cansado de decir que, a no ser por los Game Shark, los RPG nunca traen trucos. Pero siempre hay una excepción que confirma la regla. Y ese es el increíble Final Fantasy IX que esconde un mini-juego de Black Jack.



Mini-juego de Black Jack oculto: Terminá el juego normalmente y, una vez que los créditos terminen, va a





aparecer una pantalla que dice "The End". En esta pantalla, pulsá la siguiente combinación: **R2, L1, R2, R2, ↑, ✖, →, ●, ↓, ▲, L2, R1, R2, L1, ■, ■**. Si lo ingresaste correctamente vas a escuchar el sonido de un ítem al ser usado. Ahora, presioná **Start** para jugar al Black Jack.



Rampage Through Time

Mostros fuleros que destruyen ciudades y se manducan chaboncitos de todas las épocas... Esta es la consigna del RTT. Nada despreciable, ¿no? Y si encima tenés estos trucos, ya la cosa es un afano.

Recargar el medidor de poder: En el menú principal, seleccioná Password e ingresá la frase J0SHS. Ahora el medidor de los monstruos controlados por jugadores





se va a recargar todo el tiempo.
Habilitar todas las películas: En el menú principal, seleccioná Password e ingresá como código 12345. Elegí Options y luego Cheats, en donde vas a poder elegir entre ver todas las películas o escuchar todos los FX de juego.



Todos los números te batimos LA POSTA

Si no tenés la más pálida idea de lo que pasa en el mundo de la Playstation, caiste en las manos más indicadas... ¡¡Muejejei!!

SQUARE SE FUSIONA CON ENIX

Dos monstruos japoneses unen sus fuerzas.

Enix y Square, dos de los más importantes desarrolladores y distribuidores de videojuegos del Japón, anunciaron que se fusionarán durante las primeras semanas de abril de 2003 de modo tal que Enix quedaría al cabo como la empresa dominante. Enix es la creadora de la saga de *Dragon Quest*, una de las más exitosas en la historia de los videojuegos japoneses, mientras que la saga de *Final Fantasy* no ha llegado a tener el mismo éxito en el Japón, aunque sí en el mercado occidental. Esta es una info que seguramente sorprenderá a más de uno, ya que son muchos los que considerábamos a Square como uno de esos monstruos intocables e invencibles. Sin embargo, parece que esta movida se debe a la desgastada situación financiera que Square afronta desde que lanzó a los cines la película *Final Fantasy: The Spirits Within* en el año 2001, la cual (como bien informamos en su momento) le reportó a Square una terrible pérdida de millones y millones de dólares, a lo que habría que sumar ahora la escasa aceptación que el *Final Fantasy XI* tuvo en el mercado. Para más datos, Enix tuvo el año pasado una ganancia neta de 35 millones de dólares sobre ventas que ascendían a los 203 millones, mientras que Square, sobre 298 millones de dólares en concepto de ventas, tuvo pérdidas por 139 millones. Todo esto habla a las claras de que esta fusión con Enix le permitirá a Square recibir una inyección financiera que lo ayudará a seguir adelante, mientras que Enix sacará rédito por poseer ahora derechos sobre algunos de los títulos más importantes en occidente, lugar en el que siempre ha tenido muy poco éxito. Ojalá que Square salga a flote y podamos seguir disfrutando de sus *Final Fantasy* durante muchos años más.

SQUARESOFT

Square ha tomado una sorpresiva pero necesaria decisión.

SEGA LABURA PARA LA PS2

Seis juegos nuevos serán lanzados en Japón.



El Virtua Fighter 4 ya tiene fecha en Japón.

Cuando Sega decidió producir sus videojuegos pensando en la PlayStation 2 como soporte, sabía que estaba tomando una buena decisión. Y tan es así, que la empresa ya ha generado varios juegos de renombre y de gran aceptación por parte del público para la consola de Sony. Y, además, ahora Sega ha anunciado las fechas oficiales de salida en el Japón para seis nuevos títulos destinados a la PS2. Ellos son *Let's Make a Pro Baseball Team 2* (13 de febrero), *Sakura Taisen: Atsuki Chishioni* (27 de febrero), *Let's Make a J. League Pro Soccer Club 3* (principios de marzo), *Virtua Fighter 4 Evolution* (13 de marzo), *New Roommania: Porori Youth* (20 de marzo) e *Initial D: Special Stage* (27 de marzo). Lo que todavía no se informó es si estos títulos ya poseen una eventual fecha de salida en occidente.

NAMCO BUSCA NUEVA GENTE

Quiere ampliar el equipo que trabaja en los Ace Combat.

Namco reveló durante el pasado CG Festival que se llevó a cabo en Tokio que ya está empezando a trabajar en lo que será la nueva entrega de la saga de los Ace Combat, la cual se llamará Project Aces. Y, además, de acuerdo a un comunicado que la misma empresa publicó en su sitio oficial de internet, se encuentra buscando nuevos miembros para el equipo de desarrollo, especialmente en lo que conscierne al diseño visual. Quién te dice: si tenés facilidad para esto, por ahí terminás laburando en el nuevo Ace Combat (aunque también tendrías que aprender a hablar japonés, je).



Namco está buscando nuevos empleados para el nuevo Ace Combat.

LOS "OSCAR" PARA LOS VIDEOJUEGOS

Una nueva ceremonia que será televisada.

El presidente del departamento de Películas y Televisión de la cadena norteamericana de televisión TNN, Albie Hecht, anunció este pasado mes de diciembre que esta compañía será la encargada de producir y transmitir una entrega de premios a los videojuegos a finales de 2003. En esta nueva ceremonia, la cual llevará por nombre The Video Game Awards, se premiará a los desarrolladores, distribuidores y creadores de videojuegos por sus esfuerzos y logros en títulos que abarcan todos los soportes (PlayStation, PlayStation 2, PC, X-Box, GameCube, GameBoy Advance, etcétera). Según Diane Robina, Vicepresidente Ejecutiva y Manager General de TNN, "los videojuegos son un ramo de enorme popularidad, sobre todo en edades que oscilan desde los 25 a los 34 años. Jugar videojuegos ha llegado hoy a ser tan común como alquilar películas en videoclubes, por lo que estamos convencidos de que llegó el momento de premiar a la creatividad en esta industria como se merece".

Además, ya se dieron a conocer algunos de los premios que se darán en esta ceremonia... y te aseguramos que a muchos de ellos no los vas a encontrar en ningún otro lado: Héroe más Hot, Heroína más Hot, Villano más Cool, Juego más Adictivo, Juego más Difícil de Dominar, Juego más Carnicero, Arma más Letal y Mejor Celebridad en un Videojuego, a los que se agregan premios más "normales" como Mejor Banda Sonora, Mejores Gráficos, Mejor Juego basado en Película y Juego del Año, entre otros.

Estate atento porque te vamos a mantener informado sobre esta nueva ceremonia de premios que el mundo de los videojuegos estaba mereciendo.

Los videojuegos van a tener por fin su propia entrega de premios.

LOS MOD CHIPS PARA PLAY SON LEGALES EN AUSTRALIA

Sony perdió la batalla en la Corte australiana.

En una decisión que va a dar de qué hablar, la Corte Federal Australiana decidió que los Mod Chips (chips que se instalan en las consolas para que estas puedan leer juegos hechos en el extranjero o juegos piratas) pueden ahora ser usados legalmente en el territorio australiano. La decisión se basó principalmente en el hecho de que el mecanismo de protección que Sony le incorpora a sus consolas (el cual es anulado por los Mod Chips) va más allá de una simple protección de Copyright. Este sistema le impedía a los australianos usar juegos comprados en otras partes del mundo y, por lo tanto, les "coartaba el derecho a elegir". Sony, por su parte, no pudo probar que estos Mod Chips eran fabricados y vendidos con el exclusivo propósito de violar los derechos de Copyright (o sea, de piratear los juegos). "Los jugadores australianos van a poder ahora disfrutar legítimamente de los juegos que compren en el extranjero y de las copias autorizadas, al poder agregar estos chips a sus consolas de manera legal", dijo Allan Fels, presidente de la ACCC (Australian Competition and Consumer Commission), la cual fue la abanderada en esta disputa contra Sony.



Parece que, en Australia, piratear juegos va a ser mucho más fácil ahora.

Los últimos lanzamientos

¡Juegos recién saliditos del horno!

Los juegos más nuevos para PlayStation y PlayStation 2 están acá. Recién salidos a la calle, es seguro que alguno de ellos va a pegar con lo que estás buscando...

ULTIMOS LANZAMIENTOS:

PSX:

- **Dancing Stage Party Edition** *(Baile - Europa)*
- **Spec Ops Airborne Commando** *(Acción - USA)*
- **WRC Arcade** *(Carreras - Europa)*

PS2:

- **Star Wars: The Clone Wars** *(Estrategia - USA)*
- **Clock Tower 3** *(Aventura Gráfica - Japón)*
- **Ghost Recon** *(Acción - USA)*
- **Rygar: The Legendary Adventure** *(Aventuras - USA)*
- **Combat Flight Sim** *(Simulador de Vuelo - Japón)*
- **James Cameron's Dark Angel** *(Acción - USA)*
- **World Soccer Winning Eleven 6 Final Evolution** *(Deportes - Japón)*
- **Guilty Gear XX: The Midnight Carnival** *(Lucha - Japón)*
- **Seek and Destroy** *(Acción/Estrategia - USA)*

LOS MÁS VENDIDOS DEL MES:

PSX:

1- Harry Potter And The Chamber Of Secrets
2- Pink Panter: Pinkadelic Pursuit
3- Winning Eleven 2002 World Cup
4- FIFA 2003
5- Tony Hawk's Pro Skater 4
6- Metal Slug Submarine
7- Shrek: Treasure Hunt
8- Medal Of Honor: Underground
9- Marvel Vs. Capcom
10- Collin Mac Rae 2.0

PS2:

1- Grand Theft Auto: Vice City
2- Tony Hawk's Pro Skater 4
3- Mortal Kombat Deadly Alliance
4- Hitman 2
5- Socom: Navy Seals
6- Medal Of Honor: Frontline
7- Grand Theft Auto 3
8- Shinobi
9- The Lord Of The Rings: Fellowship Of The Ring
10- Spyro: Enter The Dragonfly

El Ojo Clínico

Desmembramientos, disecciones, biopsias y autopsias de los juegos que más te interesan.

Por Adrián Carrión

Juego: HARRY POTTER AND THE CHAMBER OF SECRETS - 7.50

Empresa: EA Games.
Referencia: Harry Potter and the Sorcerer's Stone.
Género: Aventuras.
Idioma: Multilingüe.
Comentario: La segunda parte de Harry Potter es mejor que la anterior, pero le siguen faltando cosas.

Presentación: 4,50 - Muy lento y con muchas pantallas de carga. La onda "cuento de libro" está buena, pero debería tener mejores gráficos. Las voces no son las originales y, encima, no están bien actuadas.
Gráficos: 8,00 - Muy bien los diseños de los personajes. Las texturas en los niveles son repetitivas y cansa la vista ver siempre lo mismo. No tiene escenas animadas tipo FMV.
Sonido: 4,00 - Muy malo, sobre todo las voces que están pésimamente actuadas. Podés escuchar exclamaciones como si estuvieran normalmente hablando y viceversa. Aparte, están muy mal editadas porque se nota que las voces están grabadas en distintos momentos. Cuando lo escuches, lo vas a entender. Hay momentos en que Harry pisa suelo y suena como si pisara pasto. La música es de lo mejor, pero los FX son lamentables.
Jugabilidad: 7,00 - Harry no trae ningún movimiento nuevo. En sí, la jugabilidad sigue siendo siempre la misma, sólo que en esta versión la aprovecha mucho más (en el HP:SS había magias que solamente las usabas dos o tres veces; ahora, las usás más de diez).
Historia: 5,00 - Tenés que leer el libro o ver la película para entenderla. Igual, el juego está más en la onda misiones que aventuras.
Diversión: 7,50 - Bastante entretenido, sobre todo lo de jugar al Quidditch. El juego es muy corto.
Puntaje: 7,50 - No es tan malo como parece. Pero no es un juego para volver a jugar, es muy fácil.
Consejo: No salgas de la clase sin tener una A.





Juego: TONY HAWK'S PRO SKATER 4 - 9,80

Empresa: Activision O2.
Referencia: Tony Hawk's Pro Skater.
Género: Skate.
Idioma: Inglés.
Comentario: Cuando lo veas, no lo vas a poder creer. Es a esto a lo que llamo *renovación*. Tony Hawk's Pro Skater viene mejor que nunca, con nuevos movimientos y un renovado sistema de juego.

Presentación: 8,00 - Buenos gráficos y sonido. Muchos tricks grosos por todos lados y, como siempre, la mejor banda de sonido. Esta vez, le toca a TNT de AC/DC.
Gráficos: 8,50 - Mejoraron un poco, comparándolo con el THPS3. Los niveles son más diversos y, en algunos casos, más grandes. Las escenas animadas están muy bien.
Sonido: 9,50 - Los FX son exactamente los mismos que en la versión anterior (y esto no quiere decir que sean de baja calidad). La música, como siempre, fue, es y será de la mejor: System of a Down, AC/DC, The Offspring, Zeke y Goldfinger (si no conocés a los Goldfinger, los vas a encontrar en el GT3 A-Spec tocando Red Baloons) para hacer un total de 18 temas impresionantes.
Jugabilidad: 10,00 - Ahora le agregaron un par de movimientos nuevos, como el Revert, el Pivot o los Grinds y Lips Extensions. El límite de cosas para hacer es tu imaginación. Los controles son una delicia.
Torneos: 8,00 - El modo carrera es muy completo y largo. Los demás modos son iguales a los del THPS3.
Diversión: 10,00 - Eso de que la pantalla sea un *free skate* y vos vayas eligiendo los objetivos que querés pasar, es mortal, porque no vas a poder parar de hacer tricks, estés o no en una misión.
Puntaje: 9,80 - ¿Todavía no lo compraste?
Consejo: Comenzá un combo con un trick de mucho puntaje para que, cuando los multipliques por pocas cantidades, logres un mejor puntaje con poco esfuerzo.

Juego: THE ITALIAN JOB - 8.90

Empresa: Rockstar Games.
Referencia: Driver.
Género: Acción / Carreras.
Idioma: Inglés.
Comentario: Cuando terminaste el Driver 2 te quedaste con las ganas de más. Seguramente vos sos el que mandó treinta millones de cartas a la editorial preguntando si va a salir algo tipo de Driver. La respuesta está en lo que estás leyendo. The Italian Job revive el fantasma del Driver en los años 60. Tanner todavía no existía en esa época...

Presentación: 8,00 - En sí, está muy buena, pero las imágenes se pixelan mucho.
Gráficos: 8,50 - Buenos gráficos y texturas variadas. El diseño de los autos es de lo mejor. Los nieveles son grandes y las escenas FMV son variadas aunque no tienen calidad.
Sonido: 5,00 - La música constante en el juego tapa al resto de los sonidos, arruinando la ambientación.
Jugabilidad: 7,50 - Los controles son simples: acelerar, frenar, marcha atrás y freno de mano. Le falta una cosa que, al menos yo, considero más que importante en un juego de esta talla: las cámaras. No podés mirar hacia atrás ni hacia los costados. Tenés que andar adivinando por donde va a venir la poli.
Historia: 6,00 - El juego se parece mucho al Driver, pero pasado a los años 60. Es más, sólo te vas a dar cuenta de lo que te estamos diciendo cuando veas el menú principal. Igual, no deja de ser atractiva.
Diversión: 8,50 - Es volver a las viejas épocas del Driver hoy en día. Tenés tres mapas por jugar, pero eso no es todo: tenés cinco modos de juego más esperándote por si te cansaste de jugar al común. Los tiempos de carga son algo largos.
Puntaje: 8,90 - Muy copada opción si tenés hambre de asfalto.
Consejo: Para empezar, apagá la música. Si ves que se está por formar la palabra NAN 404D (si se forma, te arrestan), empezá a zigzaguear entre los autos de adelante para zafar.



El Ojo Clínico

Juego: STATE OF EMERGENCY - 8,50

Empresa: Rockstar Games.
Referencia: -
Género: Acción.
Idioma: Inglés.
Comentario: ¿Tenés un mal día? ¿Tenés ganas de reventar todo lo que se te cruza sin preocupación alguna? ¡¡¡No te decargues con el gato!!! Jugá al State of Emergency que es el tratamiento de relajación por excelencia. Vas a patear tantos culos que, en la realidad, serás más bueno que Heidi.

Presentación: 8,00 - Violencia al mango, lástima que es muy corta. Igual, desde el vamos ya te vas imaginando lo que se viene. Gráficos: muy bien.
Gráficos: 7,00 - Los niveles están muy bien diseñados aunque resultan un poco chicos. Algunas construcciones se derrumban. Con respecto al diseño de los personajes, tienen un aire al utilizado en el Jackie Chan Stuntmaster de PS. En términos generales, la calidad está arriba del promedio. Asombrosamente, los gráficos no se ponen lentos en ningún momento.
Sonido: 7,00 - Muy buenos efectos de sonido, sobre todo las explosiones. Algunas voces son medio chongas. La música, no importa.
Jugabilidad: 8,50 - A pesar de que tenés sólo dos movimientos nada más (piña y patada), no sentís para nada que te falte algo porque tenés un vagón de armas esperándote en todos los niveles para hacerte las cosas más fáciles.
Historia: 7,50 - ¡¡¡AL CARAJO CON LA HISTORIA!!! ¡¡¡¡QUIERO MATAAR!!!!
Diversión: 10,00 - Súper adictivo, es un verdadero vicio. Lo único que puede parar tus deseos de destrucción es que se te acabe el tiempo.
Puntaje: 8,50 - Jugar con amigos al modo Chaos es a-lu-ci-nan-te.
Consejo: Si te persiguen muchos enemigos (de la corporación o pandilleros), agarrá un arma, date vuelta al toque y acribillalos. Como están en fila, va a ser mucho más fácil taladrarlos.





Juego: JAMES CAMERON'S DARK ANGEL - 4,50

Empresa: Sierra.
Referencia: Fighting Force.
Género: Acción.
Idioma: Inglés.
Comentario: Vamos a aclarar de entrada que la serie que pasan por FOX es un garrón. Lo único que zafa es Jessica Álba. Por supuesto, el juego no se iba a quedar atrás.

Presentación: 8,00 - Escenas de acción al estilo Dark Angel.
Gráficos: 7,00 - Generalmente, están bien. Tienen buenos fondos, en las escenas animadas funcionan muy bien y no se ponen lentos cuando hay muchos enemigos en pantalla. Ahora, los personajes y enemigos tienen muy pocos detalles y los jefes de los niveles parecen todos sacados del mismo molde.
Sonido: 7,50 - Lo normal: ruidos de piñas, pasos y el resto de los efectos están bien. Las voces podrían haber estado mejor y, sobre todo, mucho mejor actuadas.
Jugabilidad: 8,00 - Tenés una buena cantidad de movimientos (hasta el famoso "caminar por las paredes"). También tenés movimientos tipo Matrix. Realmente, tantos movimientos están al pedo porque, con el combo más simple de tres patadas, bajás a cualquiera.
Historia: 5,00 - La idea es buena, pero faltá desarrollarla como Dios manda. No podés poner objetivos tan repetitivos sólo para mostrar otro movimiento de Jessica. Esperaba misiones más variadas.
Diversión: 3,00 - Para que solamente te des una idea, todos los jefes tienen la misma estrategia. Lo peor de todo, es que no podés usar ítems ni armas mientras peleás contra un jefe (te matás guardando energías para el jefe y no podés usar nada). La IA es horrible.
Puntaje: 4,50 - Imagino que no vas a desperdiciar tus preciados cobres en esto.
Consejo: Cuidado cuando uses armas porque, después de unos minutos, desaparecen de tu mano.

Juego: SIMPSONS SKATEBOARDING - 2,50

Empresa: Electronics Arts.
Referencia: Street Sk8ter
Género: Deportes.
Idioma: Inglés.
Comentario: Otro intento fallido de imitar al Tony Hawk's Pro Skater. Lo peor de todo es que usaron una licencia maravillosa como la de los Simpson.

Presentación: 2,00 - La animación ya no interesa. ¿Porqué tarda tanto en cargar? ¿Dos pantallas de carga para solamente ver los menúes?
Gráficos: 4,00 - Los fondos son muy buenos... pero nada más. El resto es regular. Las animaciones son tan largas que ya aburren.
Sonido: 6,00 - La música trata de ser decente y los efectos no son de lo mejor. A las voces les falta el estilo Simpson.
Jugabilidad: 3,50 - Los controles son más que simples y se traban mucho. Por ejemplo, cuando querés hacer un Grind y después saltar, el personaje salta un segundo después de que apretaste el botón. O sea que vos tenés que pensar que, si querés saltar en la punta, tenés que apretar antes el botón porque sino te das un porrazo contra el piso. Por suerte las cámaras están bien puestas.
Torneos: 2,00 - No tiene ni editor de personajes, ni de pistas. El modo para dos jugadores es muy aburrido.
Diversión: 2,00 - Intenta ser un Tony Hawk y termina siendo un Street Sk8ter pero sin lo copado. Los objetivos para pasar son muy tontos y eso lo convierte en un juego más aburrido todavía. Las escenas son de lo más embolante que pueda haber.
Puntaje: 2,50 - Te preguntarás: ¿qué joraca tiene de bueno este juego? La respuesta es una sola: Nada.
Consejo: Si te lo regalaron para Navidad, ya sabés quién es tu enemigo de ahora en más.



Premio Eutanasia: Simpsons Skateboarding

NOTA: A fin de dar una opinión más personal y menos "técnica", el puntaje de cada uno de los juegos hace referencia a la impresión general y no es un promedio.

Pa' cuando ya te duelen los dedos de tanto darle al joystick...

RockToons.com



Los Blink 182 posando como no podía ser de otra manera... en pelotas.



A nosotros este dibujo mucho no nos gusta... pero Papa Roach es importante y no podía faltar. A ver si alguno de ustedes hace un dibujo mejor y lo manda, che.



Estos sí que están pegando fuerte. System of a Down es una de las bandas más dibujadas por los que envían caricaturas a Rocktoons.

Sí. Ya lo sabemos. Esta nota no tiene nada que ver con los videojuegos. Pero, ¿a quién corno le importa? Tanto fichín, tanto fichín que ya nos estábamos quedando medio chicatos. Y por eso decidimos boludear un rato en internet (un rato nomás, porque a los videojuegos no se los puede dejar de lado mucho tiempo... la sangre tira... los dedos se terminan yendo solitos hacia el joystick... extrañas visiones se apoderan de nuestras mentes y capaz que terminamos estrolándole una perforadora en la jeta al que está al lado porque nos comimos que era un zombie de algún Resident Evil, je). Bueh, como decíamos, nos metimos a perder el tiempo en la red y, luego de ir y venir por diversas páginas pobladas de pulposas señoritas de escasa vestimenta (como bien debe hacerse cada vez que uno se mete en internet)... ¿adivinen qué encontramos? Sipi: este sitio llamado Rocktoons. Y apenas lo vimos pensamos "Uh... esto a los pibes les va a copar". Las minitas seguro que también... pero no las podemos publicar, je. Lo que sí podemos publicar es lo que vimos en este sitio, que seguramente ya conocés, pero que si no, no te podés perder. Y acá está...

¿De qué la va Rocktoons? Bueh, no hay que ser un cráneo pa' darse cuenta. Se trata de un sitio en el que varios artistas se dedican a caricaturizar (por eso lo de "Toon") a las más importantes bandas de rock (por eso lo de "Rock") y a algún que otro solista también. Es seguro que si te metés en www.rocktoons.com vas a terminar encontrando la caricatura (o caricaturas, porque en algunos casos hay más de una) de tu banda o cantante preferido. Eso sí: ni en pedo te comas que vas a encontrar a Britney Spears, o a Christina Aguilera, o a Ricky Martin, o a los Backstreet Boys (los flanes están en www.quelindalacancioncitablandengue.com). Acá la mano viene de rock pesadito, rock alternativo, algún que otro pop para nada blando, heavy metal, rap, hip hop y esas cosas.

Este es mi favorito. Korn retratado por J. Axer. Este pibe es un capo (y los Korn también).

NOTA DESCOLGADA

RockToons.com

Las bandas y artistas están agrupados por orden alfabético y, al lado de cada nombre, se encuentra una letra que representa al artista que hizo el o los dibujos correspondientes a esa banda. Por ejemplo, la X representa a J. Axer (un verdadero capo el tipo). Entonces, si a vos lo que te interesa es ver los dibujos de este pibe, sólo tenés que hacer click en las X que veas en la página (en la página de internet, se entiende; no en la página de la revista porque la arrugarías... je).
Si te copa el dibujo, hay un link que te permite ver los dibujos hechos por otra gente y que han sido enviados a Rocktoons. Quién te dice: si te mandás un lindo laburito y lo enviás, por ahí lo ponen en la red. Además, el sitio tiene links a otras páginas del estilo. Una que está buena es http://entertainmenttoons.com/, donde encontramos unas imágenes copadas de Final Fantasy ¡y hasta de Tony Hawk!
Pegale una buena visita a Rocktoons porque no tiene desperdicio. Comics y rock mezclados en un sitio muy bien hecho y de una gran calidad.
Hasta la próxima.

club play



Los pibes de Limp Bizkit dibujados por J. Axer. Fred Durst y sus muchachos no podían faltar en este sitio.



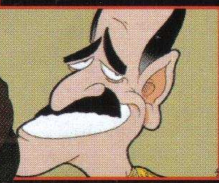
El quía más trastornado del rock. Ni hace falta escribir el nombre para saber quién es, ¿no?

Linkin Park, una de las bandas que más fuerte pegó durante el año 2002. Ahora... ¿por qué el bajista no aparece nunca en las fotos... ni en los dibujos?

ENTERTAINMENT TOONS



J Axer también labura para otros sitios. En este caso, se despachó con Amarant y Blanc, del FF IX.



Un regalito para nuestros lectores mexicanos. El presidente Vicente Fox está dibujado (en el buen sentido...).


Nuestro querido patinetero, Tony Hawk, ¡hecho en plastilina!



Tony Hawk's Pro Skater 4

SEGUNDA PARTE

EL DESAFIO CONTINUA

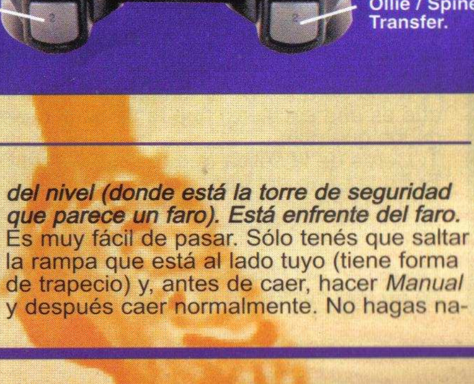
TONY HAWK'S PRO SKATER 4

Por Adrián Carrión

Alcatraz, Kona USA y London, tres niveles nuevos y repletos de secretos, medios caños, cuartos de caños, rampas, rieles, cables, tejados y todos los elementos que te puedas imaginar para hacer las delicias de cualquier skater (seas pro o no). El Tony Hawk's Pro Skater 4 parece no tener fin...

Nota: Como ya aprendiste a utilizar todos los movimientos de este juego, desde ahora vamos a continuar obviando "ciertos puntos" ya explicados en el número anterior.

CONTROLES



ALCATRAZ



OBJETIVO 1: OLLIE THE BUMP. Saltá el trapecio y caé con Manual.
Dificultad: 1.
Tiempo: 1:00 min.
Localización: En la parte que tiene las dos puertas que te transportan a distintos lados del nivel (donde está la torre de seguridad que parece un faro). Está enfrente del faro.
Es muy fácil de pasar. Sólo tenés que saltar la rampa que está al lado tuyo (tiene forma de trapecio) y, antes de caer, hacer *Manual* y después caer normalmente. No hagas na-

da del otro mundo, sólo saltá (sin *Boneless* ni *No Comply*) y caé del otro lado con *Manual* y punto.

***OBJETIVO 2: MELON HOLE.* Hacé un Melon en el Transfer que pasa sobre el agujero.**
Dificultad: 1.
Tiempo: 1:00 min.
Localización: ***Pasando el faro, vas a ver una zona con algunos CC y una de las paredes con un agujero bastante grande con dos CC a los costados (vendría a ser el patio de Alcatraz).***
Tenés que hacer un *Transfer* [Look Out Below] entre los dos CC que están a los costados del buraco de la pared (ojo con caerte). Pero eso no es todo: en el aire tenés que hacer un *Melon* (←+●). Si saltás un poco en diagonal, no creo que tengas problema alguno (foto 1).

***OBJETIVO 3: SKATE.* Juntá las letras S-K-A-T-E en cualquier orden.**
Dificultad: 1.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: ***En el cuartel de los guardias (la casa grande que está después de bajar por el camino en S).***
S: Saltá por el CC que está en la parte de abajo (contra la roca).
K: Luego de agarrar la S, la vas a ver en la baranda de la izquierda.
A: En la baranda de la rampa (se supone que es una escalera) que te lleva al cuartel de los guardias.
T: Cerca de la salida que te lleva al faro.
E: En la parte del faro, está en el CC que está a la derecha de la entrada que te transporta a la terraza.

***OBJETIVO 4: HIGH COMBO SCORE.* Hacé 60.000 puntos en un combo.**
Dificultad: 1.
Tiempo: 0:20 min.
Localización: ***En la bajada en S.***
Una buena idea es ir bajando haciendo *Grinds*. Otra, es aprovechar los veinte segundos para llegar al faro (hay más elementos).

***OBJETIVO 5: ROOKIE SCORE.* Abrite paso hacia los 40.000 puntos.**
Dificultad: 1.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: ***En la parte del faro, pasá por la puerta que está al lado de la bajada en S (no tiene CC a los costados) y, cuando estés del otro lado, lo vas a ver.***
Más que simple si hiciste el *Sick Score* de los niveles anteriores.

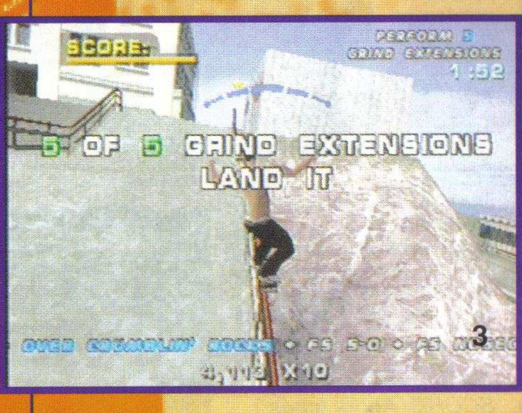
***OBJETIVO 6: COMBO.* Haciendo un combo, juntá las letras C-O-M-B-O.**
Dificultad: 2.
Tiempo: 0:20 min.
Localización: ***Cerca de la entrada que te lleva a la terraza.***
Encará hacia la C que está cerca de la escalera (antes de agarrarla, tenés que estar en el aire o haciendo *Manual*). Rápidamente, saltá hacia la baranda del medio para caer (O) con *Grind*. Mantené el balance hasta que se acabe la baranda (M - B) y saltá hacia la siguiente baranda [Over Crumblin' Rocks] para terminar agarrando la última O.

***OBJETIVO 7: COMBO - HARD.* Haciendo un combo juntá las letras C-O-M-B-O.**
Dificultad: 3.
Tiempo: 0:20 min.
Localización: ***En la parte más alta del camino en forma de S.***
Apenas agarres la C, seguí haciendo *Grind* porque es la única forma de llegar con la velocidad justa para que saltes a la pequeña porción de piedra que está en diagonal a vos (foto 2) [Someone Is Digging]. Seguí por ese camino, caé con *Manual*, hacé *Vert* en el CC que tiene la M, caé con *Revert + Manual* y hacé *Grind* hacia la B que está en un caño justo enfrente. Ahora te quiero ver: mantené el balance hasta el otro extremo para agarrar la O y, arriba, tenés que caer correctamente.

***OBJETIVO 8: GRIND EXTENSIONS.* Hacé 5 Grind Extensions consecutivas.**
Dificultad: 2.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: ***Por el camino que te lleva hasta el faro (tiene barandas a los costados y un buraco en el medio).***
Las *Grind Extensions* ya las sabés hacer. Un buen lugar para hacerlas es en las barandas que tenés a los costados. Si saltás por el gap [Over Crumblin' Rocks] las *Grind Extensions* no se cortan (foto 3).

***OBJETIVO 9: CRUMBLIN' ROCKS.* Hacer un KickFlip en el Gap [Over Crumblin' Rocks].**
Dificultad: 1.
Tiempo: 1:00 min.
Localización: ***Enfrente del objetivo 8.***
Hacé un *Grind* con mucha velocidad en cualquiera de las dos barandas que están ahí, saltá por encima del agujero en el piso para hacer el *Gap* mientras hacés un *KickFlip* (←+■). Por último, caé haciendo *Grind* en el otro extremo y aterrizá correctamente.

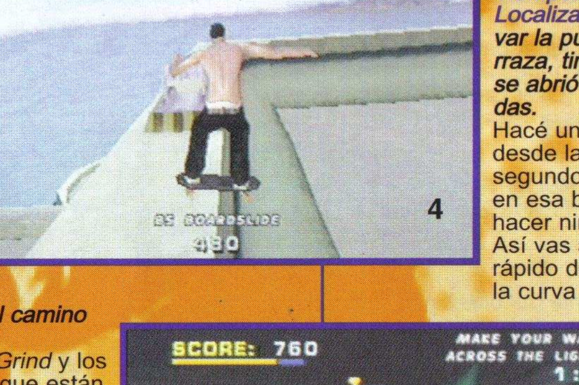
***OBJETIVO 10: CELLS KEYS.* Encontrá las cinco llaves.**
Dificultad: 2.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: ***En la pileta que está detrás del faro (a la izquierda del camino en S).***
La primera la tenés enfrente. Luego, agarrá por la puerta que te lleva a la terraza (en frente del faro) y saltá derecho por la rampa que tenés a la izquierda (es importante que saltes derecho). Mientras agarrás la segunda llave, seguí por ese camino y agarrá las otras dos (una en el medio del buraco [Stepping Stones] y otra en el caño que cuelga del tanque de agua; si vas por arriba del patio, no vas a tener ningún problema). Apenas agarres la que está en el caño, dejate caer para ser transportado al patio. Desde ahí, volvé a la terraza y agarrá la última llave que está en la rampa de la derecha.



***OBJETIVO 11: SKATE - HARD.* Encontra las letras S-K-A-T-E en cualquier orden.**
Dificultad: 2.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: ***En la terraza.***
S: Saltá por la rampa de la izquierda
K: Apenas caigas después de saltar derecho por la rampa que tiene la S, vas a caer en la parte más alta del patio. La K está en el primer vértice.
A: Siguiendo por la parte de arriba del patio, está encima del agujero [Stepping Stones].
T: En el patio, en el CC opuesto al agujero.

E: En el caño que está a la izquierda del CC que tiene la T.

OBJETIVO 12: TRAP DOOR. Hacé un Grind encima del switch para habilitar la zona de celdas.
Dificultad: 1.
Tiempo: 0:30 min.
Localización: En la terraza.
El switch está enfrente de la puerta por la que venís; sólo hacele un *Grind* de *Slide* (←+▲ o →+▲) y ya está (foto 4).



4

OBJETIVO 13: HIGH SCORE. Hacé 75.000 puntos en dos minutos.
Dificultad: 2.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: Al final del camino en forma de S.
Aprovechá los *Grind* y los pequeños CCs que están en el camino. Si se te complica, andá a la terraza.

OBJETIVO 14: PRO SCORE. Ahora tenés que hacer 140.000 puntos en dos minutos.
Dificultad: 3.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: Al final del camino en S.
Lo mejor que podés hacer es ir a la terraza (obviamente, haciendo muchos combos de *Grinds* en el camino).

OBJETIVO 15: PRO COMBO SCORE. Con un combo, tenés que hacer 140.000 puntos.
Dificultad: 3.
Tiempo: 0:20 min.
Localización: En el patio.
Acá es un poco difícil de hacer, ya que cuenta mucho la puntería porque, si hacés un *Vert* un poco más inclinado que de costumbre, es muy probable que dejés tu cara marcada en el piso. Atención a esto: de ahora en adelante, cuando necesites puntos para tu combo, vas a hacer esto (lo vamos a llamar "Técnica Ladri": ***Boneless* + cuatro o cinco *Lips Extensions* diferentes + *Revert* + *Manual***. Esto te va a dar desde 60.000 a 80.000 puntos extras (siempre y cuando no hagas *Sketchy*). Si te resulta más fácil, andá a la terraza.

OBJETIVO 16: LIGHT GAPS! Hacé que se disparen los 4 Gaps que están por encima de las luces.
Dificultad: 2.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: Luego de activar la puerta-trampa en la terraza, tirate por la puerta que se abrió para llegar a las celdas.
Hacé un *Vert* con *Boneless* desde la planta baja hasta el segundo piso y hacé un *Grind* en esa baranda (no tenés que hacer ningún trick en el aire). Así vas a subir mucho más rápido después. Antes de ver la curva que se va hacia adentro hacé un *Grind* en la baranda para ir ganando velocidad. Vas a ver que la baranda te guía sola hacia donde están las luces (foto 5). Saltales por arriba hasta llegar al otro extremo. Lo mismo del otro lado.



5

OBJETIVO 17: EXTREME SCORE. Abrite camino hacia los 200.000 puntos sin pasarte del tiempo.
Dificultad: 3.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: En el segundo piso del área de celdas.
NI SE TE OCURRA BAJAR POR ESE CAÑO. Frená y andá a la planta baja del área de celdas. Ahí tenés todo lo que un skater puede pedir. No te debería costar mucho llegar a los 200.000 (sobre todo si usás la Técnica Ladri).

Tony Hawk's Pro Skater 4

OBJETIVO 18: SICK COMBO SCORE. Con un combo, hacé 200.000 puntos.
Dificultad: 3.
Tiempo: 0:20 min.
Localización: Al lado del faro.
Como hiciste recién, andá lo más rápido posible a la zona de celdas; el resto depende de vos y de cómo utilices la Técnica Ladri.

OBJETIVO 19: HORSE. Cumplí todos los objetivos sin que te ganes las letras H-O-R-S-E
Dificultad: 3.
Tiempo: 0:20 min.
Localización: En la terraza.
Acordate de no hacer saltos extras ni de prueba. Apenas superás uno de los miniobjetivos que tiene esto, automáticamente sale el otro. Así que, después de aprobar uno, no saltés de alegría ni hagas cualquier monada porque te podés ligar una letra al pedo. Apenas termine un miniobjetivo, dedicate a aprobar el otro. Los valores que tenés que superar son: 6.000, 10.000, 20.000, 30.000 y 45.000.

OBJETIVO 20: Encontrar el cassette escondido.
Dificultad: 2.
Tiempo: -
Localización: -
En la terraza, saltá hacia la rampa que está a la izquierda. Haciendo *Grind* por el caño que tiene encima, vas a caer arriba del tejado del tanque de agua. Desde ahí podés saltar hacia el cassette.

OBJETIVO 21: COMPETITION. Hacé el mejor puntaje en dos de los tres rounds reglamentarios.
Dificultad: 3.
Tiempo 1:00 min.
Localización: En el área de celdas.
Estás en el lugar indicado para aprobar esta prueba. Si en cada round (sin caerte) hacés 110.000 puntos, te asegurás el oro. Ahora que ganaste la tercera competición, podés tener una Especial más.

ITEMS:
Track de música oculto: En la terraza, saltá hacia la rampa que está a la izquierda. Haciendo *Grind* por el caño que tiene encima, vas a caer arriba del tejado del tanque de agua. Desde ahí podés saltar hacia el CD que está flotando.
Deck: Arriba del cuartel de los guardias (que está al final del camino en S), en la punta que está sobre la derecha.
Punto de estadística 1: Apenas comenzás el nivel (o poniendo End Run / Retry), lo vas a ver encima de un pequeño CC.
Punto de estadística 2: En el patio. Tenés que ir por arriba y saltar por encima del hoyo [Stepping Stones] que hay en la pared.
Punto de estadística 3: Haciendo el objetivo numero 16.

KONA USA

OBJETIVO 1: SKATE. Juntá las letras S-K-A-T-E en cualquier orden.
Dificultad: 1.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: En uno de los costados de la pista Freestyle (la llamo así porque tiene escrito Freestyle en el centro).
S: Si quedaste mirando hacia la pared, tenés que ir hacia la izquierda; la letra está encima de una baranda (no es necesario hacer *Grind* para agarrarla.
K: Siguiendo el camino de la baranda con la S encima, vas a ver un camino hecho por CCs ("la víbora Kona") (foto 6). Seguí por el camino y, en la primera curva, la vas a ver.
A: Al final de la víbora Kona, la vas a ver flotando; hacé un *Spine Transfer* para quedar bien parado y agarrar la próxima letra.
T: En la pileta que está al final de la víbora Kona.
E: Al costado de la pileta que lleva la T encima.

OBJETIVO 2: CANNON SNAKE. Hacer un Spine Transfer + Cannonball entre la víbora y la pileta que está atrás.



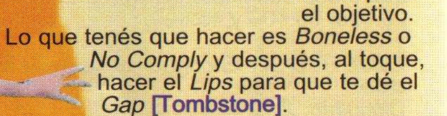
Dificultad: *2.*
Tiempo: *0:30 min.*
Localización: ***En el final de la víbora Kona.***
Saltá en la misma dirección que indica la foto 7 (tiene que ser sí o sí esa dirección porque, sino, no te marca el *Spine Transfer*). En el aire, hacé el *Spine Transfer* y, al toque, hacé un Cannonball (→+●).

OBJETIVO 3: VARIAL POOL. Hacé un Kickflip Varial o un Heelflip Varial en el gap [Giga Kona].
Dificultad: *1.*
Tiempo: *0:30 min.*
Localización: ***En el MC que está en uno de los costados de la pileta FreeStyle.***
Tomá envión en el MC en el que estás y saltá desde el MC hacia la pileta FreeStyle haciendo ↘ o ↙ + ■. Es un *Transfer*: eso quiere decir que tenés que saltar desde el lado que coincida con un CC de la pileta. Es muy importante que sólo hagas estos movimientos (no te hagas el loco: nada de *Boneless*, ni 360), porque sino te va a marcar el *Gap*, pero no la misión.

OBJETIVO 4: VERT HEIGHT. Hacer un trick a los 30 pies de altura.
Dificultad: *1.*
Tiempo: *1:00 min.*
Localización: ***En el MC que está en uno de los costados de la Pileta FreeStyle.***

Lo importante es tener puntería y saltar derecho. Saltá del lado que tiene la barra blanca y negra, hacé el trick que se te ocurra y caé en el mismo CC. El trick tenés que hacerlo pasando la barra.

OBJETIVO 5: TOMBSTONE. Hacé un Liptrick en la lápida.
Dificultad: *1.*
Tiempo: *0:30 min.*
Localización: ***En la pileta roja (está al lado de la pileta FreeStyle).***
Este objetivo es medio extraño. Básicamente, sólo tenés que hacer un *Lips* en la punta de la piedra que sobresale de la pileta roja (es la que estás pisando). Pero yo me cansé de hacer *Lips* y no me aceptaba el *Gap* ni tampoco el objetivo.



Lo que tenés que hacer es *Boneless* o *No Comply* y después, al toque, hacer el *Lips* para que te dé el *Gap* [Tombstone].

OBJETIVO 6: ROOKIE SCORE. Patineate todo para sacar 55.000 puntos.
Dificultad: *1.*
Tiempo: *2:00 min.*
Localización: ***Entre la pileta FreeStyle y la Roja.***
Muy fácil: tenés pileta y *Grinds* por todos lados.

OBJETIVO 7: HIGH COMBO SCORE. En un combo hacé 80.000
Dificultad: *1.*
Tiempo: *0:20 min.*
Localización: ***Entre el MC de madera y la cabeza de la víbora celeste (como la Kona pero pintada de celeste), hay un área llena de CCs y trapecios (el área de práctica). Está en la parte opuesta al MC de madera.***
Esta zona es propicia para hacer muchos *Manuals* y tricks aéreos o con *Ollies*. Aprovechala porque, esta vez, te vino fácil la cosa.



Tony Hawk's Pro Skater 4

OBJETIVO 8: HIGH SCORE. Llegá a los 100.000 puntos antes de que se termine el tiempo.
Dificultad: *1.*
Tiempo: *2:00 min.*
Localización: ***En la pileta que está al final de la víbora Kona.***
Podés irte para donde quieras e, incluso, podés hacer todos los puntos en esta pileta.

OBJETIVO 9: NOSEY SPINNERS. Hacé un Nosegrab mientras hacés un Spine Transfer entre los dos MCs que están más cerca del MC de madera.
Dificultad: *1.*
Tiempo: *1:00 min.*
Localización: ***En el área de práctica, en uno de los MCs más cercanos al MC de madera.***
Muy fácil: hacé un *Spine Transfer* por el lado más fino del MC en el que estás [Spinal Grooves] y, en el aire, hacé un *Nosegrab* (↑+●) (foto 8).

OBJETIVO 10: SKATE - HARD. Juntá las letras S-K-A-T-E en cualquier orden.
Dificultad: *1.*
Tiempo: *2:00 min.*
Localización: ***En el área de práctica.***
Más que Skate - Hard es Skate - Rookie. Es el más fácil Skate del juego. Todas las letras están en el área de práctica. En el primer MC hay dos (una de cada lado), en el siguiente está la A y después la T en una baranda siguiendo el camino de la A. La E está al final, en el último CC. Esto es un trámite para vos.

OBJETIVO 11: COMBO. Con un combo, juntá las letras C-O-M-B-O.
Dificultad: *2.*
Tiempo: *0:20 min.*
Localización: ***Entre el área de práctica y el MC de madera.***
La primera letra está en la baranda más cercana a vos y a la pared del nivel. Hacele *Grind* y, sin saltar, caé con *Manual* (C). Así como te dejó el *Grind*, avanzá y hacé *Grind* en la baranda de la derecha (O). En la punta de la baranda, saltá hacia la izquierda para caer justo en el banco de madera (M). Sin saltar, caé con *Manual* y hacé *Vert* en el CC que tiene la B. Caé con *Revert + Manual* y así como quedaste, avanzá un poco; no vas a tener problemas en encontrar la O.

OBJETIVO 12: TRIPLE HALF GAP. Hacé un triple Heelflip en el gap que tiene este MC.
Dificultad: *2.*
Tiempo: *0:30 min.*
Localización: ***En el MC de madera.***
El *Gap* es un *Transfer* en el mismo MC pero pasando por arriba de la bajada del medio [Over The Roll-in]. Mientras hacés el *Transfer* hacé un triple *Heelflip* (→+■, ■, ■).

OBJETIVO 13: VERT HEIGH 2! Hacer un trick a los 60 pies de altura.
Dificultad: *2.*
Tiempo: *1:00 min.*
Localización: ***En el MC que está en uno de los costados de la Pileta FreeStyle.***
Quedate en el MC en el que estás y tomá envión en el otro extremo del MC para llegar a los 60 pies de altura y hacer cualquier trick en el aire. Un *Boneless* ayuda mucho.







OBJE-



TIVO 14: PRO SCORE. ***Hacé lo tuyo por 180.000 puntos.***
Dificultad: 2 .
Tiempo: 2:00 min.
Localización: ***En el final de la víbra Kona.***
Podés quedarte donde estás o ir a la pileta que está del otro lado.

OBJETIVO 15: PRO COMBO SCORE. ***En un combo, hacé 180.000 puntos.***
Dificultad: 3.
Tiempo: 0:20 min.
Localización: ***En el MC que está al lado del MC de madera.***
Si sabés aprovechar el lugar en el que te encontrás, estás en el Edén de los combos.

OBJETIVO 16: COMBO - HARD. ***Con un combo, recogé las letras C-O-M-B-O.***
Dificultad: 3.
Tiempo: 0:20 min.
Localización: ***En la cabeza de la víbora celeste (o sea, a la derecha de la casa grande).***
Mirá hacia el callejón que pasa por detrás de la caja y vas a ver la C colgando de un cable. Tenés dos formas de llegar ahí: 1) Haciendo *Wallride* para caer con precisión de reloj justo en el cable para hacer *Grind*. 2) Pegate a la pared y, antes de llegar, hacé *Boneless* + **R2** (te hace saltar más alto) y hacé *Grind* en el cable (ojo: necesitás tener altas las estadísticas de *Ollie* y *Speed* para poder hacer esto). Apenas agarres la C, saltá hacia el tejado de la casa y, mientras hacés *Manual*, saltá otra vez haciendo un *Flip* para aumentar la velocidad. Ahora le toca el turno al *Wallride + Grind* en la punta de la derecha (foto 9). El resto es mantener el balance hasta agarrar la B en la siguiente casa y, por último, dejarte caer al final del camino para agarrar la O haciendo *Grind* abajo.

OBJETIVO 17: EXTREME SCORE. ***Ingeniátelas hasta llegar a 250.000 puntos.***
Dificultad: 3.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: ***Al principio de la víbora Kona o hacé un Retry y los vas a ver enfrente tuyo.***
La víbora Kona es una trampa mortal porque, de la nada, te corta los combos y eso sí que es un garrón. Tratá de ir al área de práctica haciendo combos para no desaprovechar el tiempo. Si te ponés la especial *Anticasper* (especial de *Manual*), la pileta *FreeStyle* es lo más groso que pueda existir, porque tenés espacio de sobra para hacer *Revert + Anticasper + Manual* y continuar... Esto te da un x3 que vale la pena aprovechar.

OBJETIVO 18: SICK COMBO SCORE. ***¿Llegarás a 250.000 puntos en un combo?***
Dificultad: 3.
Tiempo: 0:20 min.
Localización: ***Frente al CC del área de práctica que está contra la pared.***
Acá con tantos CCs, *Spine Transfers, Rails* y *Lips*... ¿no podés llegar a 250.000 puntos? ¿Administraste bien tus puntos de estadística? ¿Todavía te acordás de la Técnica Ladri?

OBJETIVO 19: HORSE. ***Cumplí todos los objetivos sin que te ganes las letras H-O-R-S-E***
Dificultad: 2.
Tiempo: 0:20 min.
Localización: ***En el área de práctica al lado del banco de madera.***
Los puntajes que tenés que pasar son: 10.000, 20.000, 30.000, 45.000 y 60.000 puntos.

Tony Hawk's Pro Skater 4

OBJETIVO 20: ***Encontrar el cassette escondido.***
Dificultad: 3.
Tiempo: -
Localización: -
Subí al techo de la casa grande como lo hiciste en el objetivo 16. Ahora, en vez de ir por la derecha, andá por la izquierda. Haciendo *Grind* en la punta de la izquierda (previo *Wallride*), saltá para agarrar el cassette.

OBJETIVO 21: COMPETITION. ***Hacé el mejor puntaje en dos de los tres rounds reglamentarios.***
Dificultad: 2.
Tiempo 1:00 min.
Localización: ***Al lado del MC de madera.***
El *Gap* [Over The Roll-in] que tiene el MC de madera te va a servir de mucho para multiplicar tus puntos. Es muy buena idea quedarse en el MC de madera porque, al ser un medio caño, los tricks salen como pan caliente (algo que necesitás cuando tenés poco tiempo para hacer muchos puntos). Para pasar esta competición, como mínimo tenés que hacer 150.000 puntos en cada round sin caerte.

ITEMS:
Track de música oculto: Saltá desde el MC que está en uno de los costados de la pileta FreeStyle hacia la pileta FreeStyle.
Deck: El Deck está encima de una casita que está a la derecha de la casa más grande de todas. Podés agarrarlo fácilmente si saltás desde uno de los costados de la serpiente celeste haciendo ↑.
Punto de estadística 1: En el MC que está en uno de los costados de la pileta FreeStyle.
Punto de estadística 2: Encima del MC de madera.
Punto de estadística 3: En la casa que está a la izquierda de la pileta FreeStyle. El punto está en el techo. Tenés que saltar con *Vert* desde la pileta y, cuando llegues a la punta de la casa, hacé *Grind* en el techo (foto 10). Después, maniobrá para agarrar el punto. La otra forma de llegar es mucho más difícil porque tenés que hacer el recorrido que hacías en Combo - Hard.

LONDON

OBJETIVO 1: UNDERGROUND. ***Agarrá los 5 pases para ir más rápido al Underground.***
Dificultad: 2.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: ***Justo en el cartel que dice Underground que está a un costado de las fuentes.***
Sin moverte de donde estás, vas a ver el primer pase que está pegado a una casa de color blanco, que la voy a llamar "Casa Blanca" (qué original que soy...). Agarrala haciendo *Wallride*. Ahora, avanzá un poco y, en la siguiente esquina, girá hacia la izquierda. Sobre tu derecha vas a ver tres entradas con dos CCs que las separan, las cuales voy a llamar "Casita de Tucumán" (Ah... ¿que no tiene nada que ver? ¿Y a mí qué me importa? Je. Continuemos...). Tenés que hacer un *Transfer* entre el CC que está en la Casita de Tucumán de la derecha con el CC que está



11

encima de la entrada de la derecha. Desde ahí arriba, hay un cable que une la Casita de Tucumán con el techo de la Casa Blanca (foto 11). Ahí está el segundo pase. Seguí por la calle que está a la derecha de la Casa Blanca y hacé *Grind* en la baranda que mira al Underground (acá hay un pase). Desde ahí usá la curva de la baranda para saltar al cable de las luces con *Grind* y agarrar el cuarto pase. El último está entre la Casa de Tucumán y la Casa Blanca. Desde ahora, cada vez que atravieses el cartel que dice Underground te va a teletransportar al Underground (la parte de atrás de la Casa Blanca).

OBJETIVO 2: ENTRANCE FLIP. Hacer un KickFlip en la entrada a las fuentes.
Dificultad: 1.
Tiempo: 0:30 min.
Localización: Frente a la Casa de Tucumán.
Sin moverte, mirá hacia las fuentes: vas a ver que hay una barra de concreto con un pequeño CC. Hacé *Grind* hacia la derecha en dirección a esa barra y después saltá a la siguiente haciendo un *KickFlip* (←+■) [Pip Pip Chired].

OBJETIVO 3: SKATE. Agarrá las letras S-K-A-T-E en cualquier orden.
Dificultad: 2
Tiempo: 2:00 min.
Localización: Encima de una de las dos fuentes.
S: Girá en el lugar y lo vas a ver arriba de un CC.
K: En la parte derecha del autobús, hay un CC. Más a la derecha, hay un CC en forma de vértice. A la derecha de éste, hay otro CC: podés agarrar la K si hacés *Vert* en este CC.
A: Andá hasta donde está la trompa del autobús. Detrás de esa parte hay un CC; hacé *Vert* para agarrar la A.
T: Encima de una de las fuentes; usá los costados como rampa para alcanzarla.
E: Saltá desde el CC con forma curva que está a la derecha del autobús y hacé *Grind* en la parte más alta para pasar por el cable rojo [Yes Is Red!]. Avanzá un poco más para agarrarla.

OBJETIVO 4: ROOKIE SCORE. Hacé 70.000 puntos a tiempo.
Dificultad: 1.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: A la izquierda de la Casita de Tucumán.
Después de todos los puntos que hiciste en los niveles anteriores, esto no es más que un trámite para vos. ¡Have Fun!

OBJETIVO 5: HIGH COMBO SCORE. En un combo, hacé 110.000 puntos.
Dificultad: 2.
Tiempo: 0:20 min.
Localización: A la izquierda de la Casa Blanca.
¡Aprovechá que el cordón de la vereda sirve para hacer *Grinds* ilimitados!

OBJETIVO 6: FEEBLED BUS. Hacé un Feeble en la parte de arriba del autobús.
Dificultad: 1.
Tiempo: 1:00 min.
Localización: A la izquierda de autobús.
Saltá con la rampa que está a los costados del autobús y hacé un *Feeble* en el techo (↙+▲) [Bus Grind].

OBJETIVO 7: KEEP DRY. Como está lloviendo, recogé 5 paraguas para mantenerte seco.
Dificultad: 2.
Tiempo: 1:00 min.
Localización: Fente al cartel de Underground que está junto a una fuente, hay un edificio marrón: la estación de autobuses. El objetivo está junto a esta estación.
El primero lo tenés saltando el CC que está pegado a la estación de autobuses (tenés que hacer *Grind* hacia la derecha). El segundo está encima del monumento y tenés que hacer un *Grind* en el cable que une el monumento con la terraza que tiene el cable rojo. El tercero está en el CC que está a la derecha del autobús. El cuarto está en el CC con forma curva que está a la derecha del autobús. El último se encuentra a la derecha del anterior, encima de un CC medio escondido (donde estaba la K).

OBJETIVO 8: FOUNTAIN SPLASH. Hacé un Cannonball por encima de la fuente.
Dificultad: 1.
Tiempo: 1:00 min.
Localización: Entre las dos fuentes.
Tomá carrera en el CC que está más cerca y usá el borde de la fuente como rampa para hacer un *Cannonball* (→+●) y caer del otro lado sin tocar la fuente.

Tony Hawk's Pro Skater 4

OBJETIVO 9: COMBO. Recogé todas las letras C-O-M-B-O con un combo.
Dificultad: 2.
Tiempo: 0:20 min.
Localización: Frente a la Casita de Tucumán.
Subí al techo de la Casa de Tucumán usando el *Transfer* que te mostré anteriormente y hacé *Grind* hacia la izquierda (C, O). Automáticamente, vas a estar en el balcón de la Casa Blanca; cuando llegues a la mitad del balcón, bajá haciendo *Manual* y subí de nuevo por el otro extremo (M). Ahora, antes de llegar al final del balcón, saltá para caer en el cable que lo cruza (B) y después agarrar la O para terminar.

OBJETIVO 10: SKATE - HARD. Juntá todas las letras S-K-A-T-E en cualquier orden.
Dificultad: 3.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: Frente a la Casita de Tucumán.
S: Encima de la entrada del medio de la Casa de Tucumán.
K: A la izquierda de la entrada del medio de la Casa de Tucumán (arriba).
A: En una rampa que pasa por arriba del callejón que pasa entre la Casita de Tucumán y la Casa Blanca (foto 12).
T: En el único CC que está en el Underground.
E: En el Underground, en la pared que es la parte de atrás de la Casa Blanca. Tenés que hacer *Wallride-+Grind* para alcanzarlo.

OBJETIVO 11: 720 SPINE. Hacé un 720 haciendo el [Supa Spine Sir].
Dificultad: 2.
Tiempo: 1:00 min.
Localización: En la calle que está al lado del Underground.
En uno de los lados de la calle, hay un CC (del otro lado hay otro): ese es el *Spine Transfer* que tenés que hacer. Mientras hacés el *Transfer*, presioná **R1** hasta que el Skater dé dos vueltas completas o presioná **R1** cuatro veces para hacer el 720.

OBJETIVO 12: HIGH SCORE. Hacé 125.000 puntos dentro del tiempo establecido.
Dificultad: 2.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: En el Underground.
Este no es un buen lugar para hacer tanto puntaje: mejor andá al área principal.

OBJETIVO 13: PRO SCORE. Hacé 220.000 puntos en 2 minutos.
Dificultad: 2.
Tiempo: 2:00 min.
Localización: En la calle que pasa por al lado del Underground.
Acordate de que el cordón de la vereda es un rail infinito (¿te dice algo *"Grind Extensions"*?)



OBJETIVO 14: PRO COMBO SCORE. El turno del combo por 220.000 puntos.
Dificultad: 3.
Tiempo: 0:20 min.
Localización: Frente a la Casita de Tucumán.
Acordate de la Técnica Ladri.

OBJETIVO 15: COMBO - HARD. Juntá con un combo las letras C-O-M-B-O.
Dificultad: 3.
Tiempo: 0:20 min.
Localización: Cerca de la cabina del teléfono que no es la de la Casa Blanca.
Avanzá por la calle con la intención de ir a la Casita de Tucumán. Vas a ver la C: hacele *Grind* y caé con *Manual*. Avanzando en la dirección en la que te dejó el anterior rail, vas a ver la O: hacele *Grind* y, antes de llegar a la punta, hacé un *Grind* en el costado del cubo de concreto que sostiene un cable (foto 13). Subí por ese cable (tenés que saltar y caer con ▲ para ganar un poco de velocidad y poder trepar) y aguantá el balance

Tony Hawk's Pro Skater 4

hasta agarrar la última O.

OBJETIVO 16: BONELESS BOOTHS. ***Saltá por arriba de las dos cabinas de teléfono haciendo Boneless.***
Dificultad: *1.*
Tiempo: *1:00 min.*
Localización: ***Enfrente de una de las fuentes.***
Una cabina está a la izquierda de la Casa Blanca y la otra está a la derecha del autobús. Cuando hagas *Boneless* (mantener presionado ✖ y hacer ⬆, ⬆ y soltar), presioná **R2** para que tu salto sea más alto.





OBJETIVO 17: EXTREME SCORE. ***Hacé 300.000 puntos a tiempo.***
Dificultad: *3.*
Tiempo: *2:00 min.*
Localización: ***En el Underground.***
No dejes de hacer combos y salí del Underground porque no te favorece.

OBJETIVO 18: SICK COMBO SCORE. ***Hora de hacer un combo de 300.000 puntos.***
Dificultad: *3.*
Tiempo: *0:20 min.*
Localización: ***En la parte de adelante del autobús.***
Acá te va a ser muy útil la Técnica Ladri.

OBJETIVO 19: HORSE. ***Cumplí todos los objetivos sin que te ganes las letras H-O-R-S-E.***
Dificultad: *2.*
Tiempo: *0:20 min.*
Localización: ***A la derecha del autobús.***
Los valores que tenés que pasar son 20.000, 30.000, 45.000, 60.000 y 80.000.

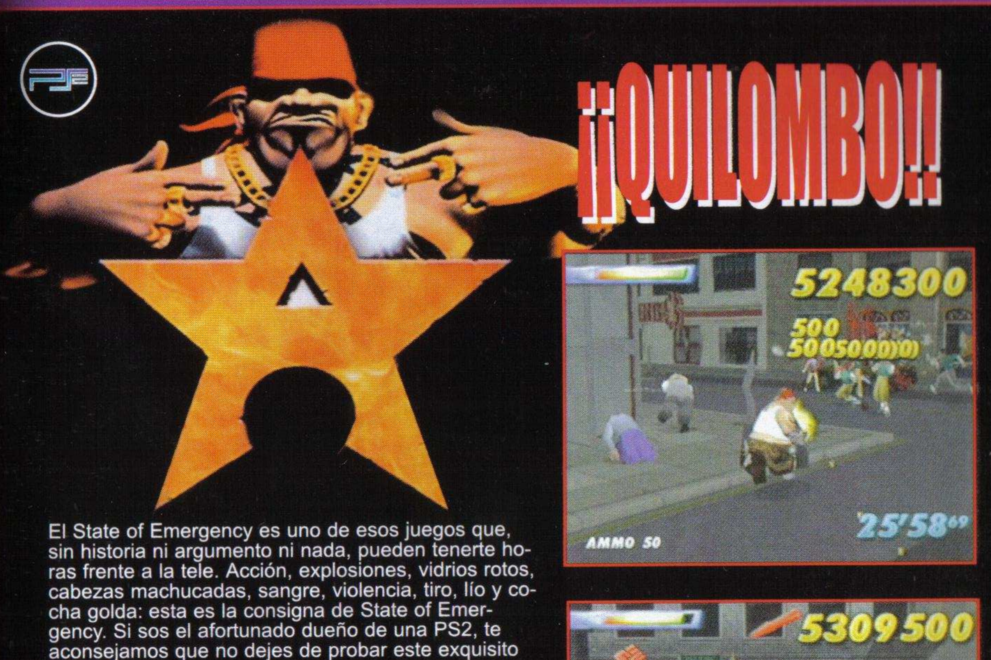
OBJETIVO 20: ***Encontrar el cassette escondido.***
Dificultad: *1.*
Tiempo: *-*
Localización: *-*
Subí al techo que tiene el cable rojo en uno de los costados y, desde ahí, pasá por el cable (negro) que te lleva hacia el monumento que está entre las dos fuentes. En el camino, te vas a chocar con el Cassette.
Si tenés muy altas las estadísticas de salto y de velocidad, podés agarrar el cassette saltando por la rampa que está junto al autobús.

OBJETIVO 21: COMPETITION. ***Hacer el mejor puntaje en dos de los tres rounds reglamentarios.***
Dificultad: *2.*
Tiempo *1:00 min.*
Localización: ***Entre las fuentes.***
Un muy buen lugar para hacer la Técnica Ladri es la estación de autobuses, en el único CC que tiene, porque tiene *Gap* de *Lip* [London Bus Stop Ledge] (foto 14).
Para pasar esta competición, como mínimo tenés que hacer 150.000 puntos en cada round sin caerte.

ITEMS:
Track de música oculto: Lo agarrás mientra hacés el Combo - Hard.
Deck: A la izquierda del cable rojo.

Bueno, bueno, bueno. Hemos terminado con nuestra clase intensiva de Skate de este mes. Si querés y te animás, ya podés ir a sacar los videos de los primeros niveles... pero, como suponemos que te va a costar bastante, mejor esperá al próximo número en donde vas a encontrar cómo pasar los últimos niveles y cómo habilitar todos los videos de este fabuloso Tony Hawk's Pro Skater 4. Nos vemos.

club play



El State of Emergency es uno de esos juegos que, sin historia ni argumento ni nada, pueden tenerte horas frente a la tele. Acción, explosiones, vidrios rotos, cabezas machucadas, sangre, violencia, tiro, lío y cocha golda: esta es la consigna de State of Emergency. Si sos el afortunado dueño de una PS2, te aconsejamos que no dejes de probar este exquisito bocado...

Personaje Grande: *Durante el juego, presioná* ***R1, R2, L1, L2, ▲****. Si lo hiciste correctamente, vas a ver un mensaje confirmándolo.*
Personaje Chico: *Durante el juego, presioná* ***R1, R2, L1, L2, ✖****. Si lo hiciste correctamente, vas a ver un mensaje confirmándolo.*
Personaje Normal: *Durante el juego, presioná* ***R1, R2, L1, L2, ●****. Acá no va a aparecer ningún mensaje confirmando el código. También podés presionar* ***R1, R2, L1, L2, ■****.*
Golpes que decapitan: *Durante el juego, presioná* ***L1, L2, R1, R2, ■****. Si lo hiciste correctamente, vas a ver un mensaje confirmándolo.*
Robar botín: *Durante el juego, presioná* ***R1, L1, R2, L2, ▲****. Si lo hiciste correctamente, vas a ver un mensaje confirmándolo.*
Activar a Bull: *Presioná ➡, ➡, ➡, ➡, ✖ durante el juego en modo Chaos. Si lo hiciste correctamente, vas a ver un mensaje confirmándolo.*
Activar a Freak: *Presioná ➡, ➡, ➡, ➡, ● durante el juego en modo Chaos. Si lo hiciste correctamente, vas a ver un mensaje confirmándolo.*
Activar a Spanky: *Presioná ➡, ➡, ➡, ➡, ▲ durante el juego en modo Chaos. Si lo hiciste correctamente, vas a ver un mensaje confirmándolo.*
Saltear misión: *Presioná ⬅, ⬅, ⬅, ⬅, ▲ durante una misión. Si lo hiciste correctamente, vas a ver un mensaje confirmándolo.*





STATE OF EMERGENCY

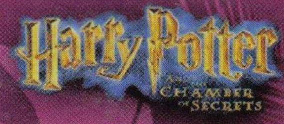
club play

Indice de trucos, estrategias y otras yerbas

En este número de la Club Play no te pierdas...

Grand Theft Auto Vice City — ESTRATEGIA 1ºPARTE

Harry Potter and the Chamber of Secrets — ESTRATEGIA COMPLETA



ESTRATEGIA 2ºPARTE

Medal of Honor Frontline — TRUCOS

GS= Game Shark
OC= Ojo Clínico
T= Trucos
E= Estrategias
TC= Trucos Clásicos
EP= El Profeta
I= Informe

Staff

Año 1 | Número 5
Febrero 2003

Es una publicación de La Breka S. R. L. (Mayday Comics)

Director: Marcelo Ciccone
Coordinación Editorial: Verónica Coronel
Redacción: Alejandro Prieto
Trucos y Estrategias: Adrián Carrión
Corrección: Ximena Pascutti
Diseño Gráfico: Enrique Zambrana

Distribución Argentina:
En Cap. Fed. y GBA: Alicia Rubbo S. H., Río Cuarto 2628
En Interior: Distribuidora Bertrán S. A., Vélez Sarsfield 1950
Chile: Distrisur S. A., Tel: 772-8563
México: En México D. F.: Despacho E. Flores Serrato, Serapio Rendón 87 P. B.
En Interior y Locales Cerrados: Codiplyrsa S. A. de C. V. Serapio Rendón 87 P. A.

Impresión: Quebecor World Pilar S. A. Maipú 939, Bs. As., Argentina

Impreso en Argentina
Printed in Argentina

ISSN 1666-6313

